



# PIXAR

A N I M A T I O N   S T U D I O S

TRABAJO DE FIN DE GRADO

## **Análisis de personajes y tristeza positiva en la narrativa de Pixar**



**Jessica Cabrera Marín y Patricia Muñoz Gallardo**

Tutor: Sergio Cobo Durán

Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla  
Junio 2017





# ÍNDICE

1. Introducción .....	1
2. Justificación .....	1
3. Objetivos .....	2
4. Pregunta de investigación y metodología .....	2
5. Orígenes de la animación .....	6
5.1 Inicios de la animación y diferentes técnicas .....	6
5.2 Orígenes de la animación por ordenador/autores .....	7
6. Pixar Animation Studios .....	8
7. Estudio de la narrativa de Pixar .....	8
7.1 Proceso de creación de un film en Pixar.....	8
7.2 Storytelling .....	9
7.3 Temas recurrentes.....	11
8. Estudio de los personajes en pixar .....	11
8.1. Diseño de personajes y posibilidades expresivas .....	11
8.2. Psicología de los personajes .....	13
8.2.1. Necesidad dramática .....	13
8.2.2. Punto de vista como persona.....	14
8.2.3. Actitud.....	14
8.2.4. Cambio respecto a la narración .....	15
9. El valor de las emociones en la cinematografía de Pixar.....	16
9.1. Estudio de las emociones.....	16
9.2. La tristeza positiva.....	17
9.2.1. Definición y estudios.....	17
10. Análisis de personajes .....	20
10.1. <i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995).....	20
10.2. <i>Bichos</i> (Lasseter y Stanton, 1998) .....	21
10.3. <i>Toy Story 2</i> (Lasseter, Unkrich y Brannon, 1999).....	23
10.4. <i>Monstruos S.A</i> (Docter, Unkrich y Silverman, 2001).....	25
10.5. <i>Buscando a Nemo</i> (Stanton y Unkrich,2003) .....	27
10.6. <i>Los Increíbles</i> (Bird, 2004).....	29
10.7 <i>Cars</i> (Lasseter y Ranft, 2006).....	31
10.8. <i>Ratatouille</i> (Bird, 2007).....	33
10.9. <i>WALL-E</i> (Stanton, 2008) .....	34

10.10. <i>Up</i> (Docter y Peterson, 2009) .....	36
10.11. <i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010) .....	38
10.12. <i>Cars 2</i> (Lasseter y Lewis, 2011).....	41
10.13. <i>Brave</i> (Andrews, Chapman y Purcell, 2012).....	43
10.14. <i>Monstruos University</i> (Scanlon, 201).....	44
10.15 <i>Del revés</i> (Docter y Del Carmen, 2015) .....	46
10.16. <i>El Viaje de Arlo</i> (Sohm, 2015) .....	48
10.17 <i>Buscando a Dory</i> (Stanton y MacLane, 2016).....	50
11. Conclusiones .....	52
12. Bibliografía.....	63
13. Anexos.....	69
13.1. Gráficas de recopilación de datos .....	70
13.2. Fichas de todas las películas .....	89
13.2.1. <i>Toy Story</i> .....	90
13.2.2. <i>Bichos</i> .....	105
13.2.3. <i>Toy Story 2</i> .....	120
13.2.4. <i>Monstruos S.A</i> .....	132
13.2.5 <i>Buscando a Nemo</i> .....	144
13.2.6. <i>Los Increíbles</i> .....	154
13.2.7. <i>Cars</i> .....	169
13.2.8. <i>Ratatouille</i> .....	178
13.2.9. <i>WALL-E</i> .....	188
13.2.10. <i>Up</i> .....	196
13.2.11. <i>Toy Story 3</i> .....	204
13.2.12. <i>Cars 2</i> .....	224
13.2.13. <i>Brave</i> .....	235
13.2.14. <i>Monstruos University</i> .....	242
13.2.15. <i>Del revés</i> .....	254
13.2.16. <i>El Viaje de Arlo</i> .....	271
13.2.17. <i>Buscando a Dory</i> .....	280



## 1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo de Fin de Grado se va a realizar una investigación sobre Pixar Animation Studios, estableciendo un recorrido general por el mundo de la animación desde sus orígenes hasta llegar a un apartado en concreto relacionado con las creaciones del propio estudio y haciendo especial énfasis en la tipología de personajes representados en los largometrajes y las emociones que se transmiten.

Pixar tiene expertos en *storytelling* centrados en la importancia de contar historias. Como afirma Stanton (TED, 2012), uno de los directores del estudio, en relación a la importancia que tiene la narrativa en sus obras: “Just make me care”<sup>1</sup>. De hecho, mientras el guion va modificándose, así lo hacen los personajes en su diseño. (TED, 2012). Lo primordial en esto, según los propios diseñadores, es la conexión con la audiencia, saber qué características harán empatizar y cómo distribuirlas adecuadamente entre los distintos personajes. “Think about the meaning of the word 'character'. You're supposed to breath life into these things, make them appealing and give them the magic that will allow people to imagine what they're like to meet and how they might move.”<sup>2</sup> (McFarland en Pixar, 2017: p.4).

El estudio de animación ha creado numerosos cortos y películas de gran profundidad narrativa y dramática, que ahondan en temas importantes actualmente en la sociedad, o que podrían acontecer en un futuro cercano –o lejano- mostrando problemas existentes en la realidad, como es el caso de *WALL-E* (Stanton, 2008), película que trata sobre el deterioro del planeta terrestre debido a la contaminación y su abandono por parte de los seres humanos.

El uso de las emociones, transmitidas por los personajes protagonistas de cada una de esas historias, es un aspecto fundamental a tener en cuenta al analizar el mundo de la animación y sus efectos en audiencias. Según Stanton (2012), es muy importante saber qué contar y cómo transmitirlo para hacer que llegue a todo el mundo.

### PALABRAS CLAVE:

Pixar, personajes, tristeza positiva, análisis, animación, narrativa, intertextualidad.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Resulta de interés estudiar la historia de una película a través de su narración, transmitida por unos personajes, que están conformados de cierta manera, y todo ello centrándose en aspectos aún más concretos que son los que pueden llegar a conseguir que todo esto se transmita tal y como se ha planteado en un principio. Según palabras de Stanton (TED, 2012):

Some of us are born with temperaments that are positive, some are negative, but a major threshold is passed when you're mature enough to acknowledge what drives you and take the wheel and steer it. (...) We're all learning all the time. And that's why change is fundamental in story. If things go static, stories die, because life is never static.<sup>3</sup> (Stanton en TED, 2012.)

---

<sup>1</sup> “Haz que me importe”. – Traducción propia.

<sup>2</sup> “Piensa en el significado de la palabra “personaje”. Se supone que debes dar vida a estas cosas, hacerles atractivos y darles la magia que permitirá a la gente imaginar cómo sería conocerles y cómo se moverían” – Traducción propia.

<sup>3</sup> “Algunos hemos nacido con temperamentos que son positivos, otros son negativos, pero tras pasamos un umbral mayor cuando somos lo suficientemente maduros para reconocer qué es lo que nos impulsa y para tomar el volante

En relación a lo anteriormente expuesto, hay un término en particular que es digno de mención. Se trata de un concepto hallado en un artículo de investigación de la Revista Mediterránea de Comunicación sobre la película *Del revés* (Docter y Del Carmen, 2015). Este es el concepto de “tristeza positiva” (Porto Pedrosa, 2016: 9).

Este concepto hace referencia a esos momentos de bajo ánimo que permiten a quienes los padecen enfrentarse a nuevas situaciones en las que tienen que poner de su parte para encontrar una motivación, ser más fuertes, más activos y superar aquella situación en la que se encuentran atrapados.

Resulta interesante investigar todo esto desde ese apartado, el de una situación emocional en concreto que puede tener lugar en los distintos largometrajes del estudio. Una circunstancia particular y significativa que puede permitir articular la creación y dotar de más importancia a ciertas situaciones del relato.

Por esta razón se realizará un estudio de las emociones, incidiendo principalmente en las seis básicas: felicidad, sorpresa, miedo, tristeza, ira y asco (Ekman, 1992: 550). Además, se pretende hacer un análisis a fondo sobre la tristeza positiva para evaluar su implicación en cada uno de los relatos y su relación con los personajes y su cambio en la trama.

### 3. OBJETIVOS

Mediante el análisis de los distintos largometrajes de Pixar, se pretende llegar a comprender más a fondo el mundo del *storytelling* en las películas del estudio. Para ello, resulta imprescindible estudiar la estructura y diseño de los personajes principales de las películas a analizar y hacer un estudio psicológico de los mismos, haciendo especial incidencia en las situaciones de “tristeza positiva”. El objetivo principal es lograr establecer una mayor aproximación a este concepto, investigarlo en casos concretos y responder a las siguientes preguntas:

- ¿Es la tristeza positiva un elemento recurrente en la narrativa de Pixar? ¿Cómo lo utiliza Pixar en sus obras audiovisuales? ¿Resulta clave su uso?
- ¿Cómo articula el estudio de animación las distintas emociones en un discurso complejo?
- ¿Qué papel juega la nostalgia como atractivo en la narración para el público más adulto?

La creación de personajes es clave para la realización de cualquier obra, ya que son ellos los que van a establecer lazos con la audiencia. Por ello, es necesario analizarlos y clasificarlos. En este caso, se pretende estudiar una emoción en concreto y su uso por parte de los protagonistas de las distintas historias creadas por Pixar, de esta forma se podrá observar cómo se comporta cada uno de ellos en la situación que se analice.

### 4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y METODOLOGÍA

En este TFG se pretende recurrir a estudios historiográficos de la animación, técnica que ha ido evolucionando desde sus orígenes hasta nuestros días, y más concretamente en la llamada

---

y dirigirlo. (...) Estamos aprendiendo todo el tiempo y por eso es fundamental el cambio en las historias. Si las cosas permanecen estáticas las historias mueren, porque la vida no es estática.” – Traducción propia.

animación 3D. Posteriormente se realizará un estudio concreto sobre Pixar, prestando especial atención a su función narrativa, diseño de personajes y temáticas más recurrentes.

También se acudirán a trabajos teóricos especializados en psicología de las emociones, además de aquellos centrados en la tristeza positiva.

A partir de ahí se intentará demostrar si este concepto es algo a lo que suelen acudir los *storytellers* de Pixar para retratar puntos de giro importantes o situaciones fuertemente emocionales. Todo ello en pos de responder a las preguntas marcadas en los objetivos de este trabajo.

Para lograrlo, se crearán fichas de análisis que recogerán toda la información que se extraiga del visionado de las obras. Estas fichas se realizarán de forma concreta según el ámbito de estudio que se quiera tratar en cada una. En total se diseñarán cuatro fichas diferentes para cada uno de los diecisiete largometrajes de Pixar:

## 1. FICHA TÉCNICA

La ficha técnica recogerá la información básica de la película en cuestiones de producción y realización, además de otros datos de interés técnico. Esta ficha ayudará a contextualizar cada obra antes de su posterior análisis.

FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	
PAÍS	
AÑO	
GÉNERO	
DURACIÓN	
DIRECCIÓN	
PRODUCCIÓN	
GUION	
REPARTO	
PRODUCTORA	
SINOPSIS	

## 2. FICHA DE PERSONAJES

Esta ficha se aplicará a los personajes principales de cada película. Su número en cada análisis, por tanto, variará en función de la obra que corresponda en cada caso. Esta ficha, por un lado, recogerá información relativa al diseño, como expresiones, rasgos faciales o exageraciones, lo esencial del diseño de vestuario o detalles de las simulaciones de tejido, pelo y piel más significativas.

Por otro lado, en relación a la psicología de personajes, se realizará un esquema actancial de cada uno, mostrando, además, su función en el relato y el cambio que este puede o no experimentar a lo largo de la historia. También se tratará de comprobar si en algún caso se recurre a arquetipos o estereotipos y si estos se repiten en las distintas películas.

FICHA DE PERSONAJES									
NOMBRE:					FOTO				
SEXO:									
EDAD:									
TRABAJO:									
COLOR/ESTILO DE PELO:									
COLOR DE OJOS:									
VESTUARIO:									
APARIENCIA									
PERSONALIDAD									
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO					
		OPTIMISTA		PESIMISTA					
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO					
		DOMINANTE		SUMISO					
		HEDONISTA		MORALISTA					
		REALISTA		UTÓPICO					
		OTROS							
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA					
				SECUNDARIO					
				ANTAGONISTA					
				PIVOTE					
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO					
				OBJETO					
				DESTINADOR					
				DESTINATARIO					
				AYUDANTE					
				OPONENTE					
ROL									
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO					
	NO			NEGATIVO					
	OBSERVACIONES								

### 3. FICHA DE TRISTEZA POSITIVA

En esta ficha se apuntarán los momentos en los que esta particular combinación de emociones hace su aparición. Una vez localizado el momento exacto en que esta se produce, se pasará a determinar si se trata de un acontecimiento importante en la trama, que suponga un punto de giro, o clímax dramático esencial, para el desenlace de la historia.

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES

#### 4. FICHA DE INTERTEXTUALIDAD

Se ha optado por incluir esta ficha para resaltar la sensación de nostalgia en las obras de Pixar. Se puede decir que la nostalgia es un tipo de tristeza positiva, pues hace recordar un momento pasado que no va a volver a experimentarse, causando un sentimiento de tristeza que no tiene por qué ser de naturaleza negativa. Por tanto, esta emoción puede ser fundamental a la hora de acrecentar la sensación experimentada por el público respecto a esos momentos de tristeza positiva, -o similares- que pueden haber ya experimentado en otras obras.

Esta ficha señalará tanto la intertextualidad interna existente en las obras de Pixar, como la intertextualidad externa de obras que se hayan podido tomar de referencia para ciertas escenas de las películas.

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES

Una vez realizadas las fichas, se procederá al visionado de los diecisiete largometrajes realizados por el estudio hasta la fecha, en dos sesiones semanales, mientras son analizados con detenimiento, completando todos los apartados de las fichas de análisis.

Estos largometrajes son:

1. *Toy Story* (John Lasseter, 1995)
2. *Bichos* (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998)
3. *Toy Story 2* (John Lasseter, Lee Unkrich y Ash Brannon, 1999)
4. *Monstruos S.A* (Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman, 2001)
5. *Buscando a Nemo* (Andrew Stanton, Lee Unkrich, 2003)
6. *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004)
7. *Cars* (John Lasseter y Joe Ranft, 2006)
8. *Ratatouille* (Brad Bird, 2007)
9. *Wall·E* (Andrew Stanton, 2008)
10. *Up* (Peter Docter y Bob Peterson, 2009)
11. *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010)
12. *Cars 2* (John Lasseter y Brad Lewis, 2011)
13. *Brave* (Mark Andrews, Brenda Chapman y Steve Purcell, 2012)
14. *Monsters University* (Dan Scanlon, 2013)
15. *Del revés* (Pete Docter y Ronnie Del Carmen, 2015)
16. *El viaje de Arlo* (Peter Sohn, 2015)
17. *Buscando a Dory* (Andrew Stanton y Angus MacLane, 2016)

Con los resultados obtenidos en las fichas, se redactarán análisis individuales por cada largometraje recogiendo toda aquella información necesaria. Se hará un análisis cuantitativo en el que se incluirá una media individual por película con los datos obtenidos sobre el perfil psicológico de los personajes, su función y esquema actancial, además de analizar la cantidad de escenas de tristeza positiva encontradas en cada obra.

Además se compararán, entre las distintas películas, todos los datos obtenidos y las medias resultantes, para obtener resultados cualitativos más globales de las creaciones del estudio,

hasta llegar a unas conclusiones que nos permitan responder a los objetivos marcados en este trabajo.

El cronograma para realizar este TFG es el siguiente:

SEMANA	ACTIVIDAD
SEMANA 1 (20 FEBRERO)	Índice del trabajo.
SEMANA 2 (27 FEBRERO)	Marco teórico (en continuo proceso y actualización hasta el final del TFG) Objetivos del trabajo Introducción y Justificación
SEMANA 3 (6 MARZO)	Repaso de todo lo anterior y correcciones
SEMANA 4 (13 MARZO)	Metodología y pregunta de investigación
SEMANA 5 (20 MARZO)	Creación de las fichas de análisis
SEMANA 6 (27 MARZO)	Primera prueba con las fichas y actualización
SEMANA 7 (3 ABRIL)	Fichas de las películas 1-4
SEMANA 8 (10 ABRIL)	Fichas de las películas 5-8
SEMANA 9 (17 ABRIL)	Fichas de las películas 9-12
SEMANA 10 (24 ABRIL)	Fichas de las películas 13-17 Análisis redactados 1-4
SEMANA 11 (1 MAYO)	Análisis redactados 5-17
SEMANA 12 (8 MAYO)	Nueva corrección y repaso del marco teórico Gráficas de recopilación de datos por película y globales
SEMANA 13 (15 MAYO)	Conclusiones
SEMANA 14 (22 MAYO)	Póster, maquetación, comienzo de edición de los vídeos pensados y preparar la presentación.

## 5. ORÍGENES DE LA ANIMACIÓN

### 5.1 INICIOS DE LA ANIMACIÓN Y DIFERENTES TÉCNICAS

La animación es aquella técnica que utiliza imágenes, dibujos, personas, etc., y que, mediante el cambio de sus posiciones y fotografiando o construyendo estos cambios, da una sensación de movimiento real captada así por el ojo humano.

La animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona. (Deitch en Martínez-Salanova, s.f: p.1)

Por tanto, en el cine de animación se construyen movimientos que no existen como tales en la realidad. Pero hay muchos tipos de animación. Siguiendo una lista de Martínez-Salanova (s.f.:1 febrero de 2017) encontramos: dibujos animados, *stop-motion*, *stop trick*, recambio de piezas, *puppertoons*, film directo, pixilación (una variante del *stop-motion*), rotoscopia, animación limitada, animación flash, foto-realidad, *motion capture* y animación 3D, que es la que más interesa en este trabajo.

Los primeros antecedentes del cine de animación se encuentran muy atrás en el tiempo. Hay numerosos aparatos que fueron inventados a partir de 1794, que comenzaban a proyectar imágenes que daban la sensación de estar en movimiento. En ese año, surgió el *Fantasmagorie* de la mano de Etienne Gaspard Robert, que usaba *magic lanterns*, predecesoras de los proyectores. Después surgieron el Taumátropo de John Ayrton y el Fenaquistiscopio de Plateau, en 1832, que también jugaban con esa sensación de continuidad. Plateau descubrió que, para conseguir una imagen en movimiento óptima, el número de dibujos tenía que ser de dieciséis, estableciendo así un modelo que tomarían después los cineastas para la realización de las primeras películas con dieciséis fotogramas por segundo. (Alvar Beltrán, 2013: 37).

En 1868 surgió el Kinetógrafo y años más tarde, en 1877, el francés Émile Reynald creó el Praxinoscopio, aparato que permitía proyectar películas animadas. Émile lo mantuvo como espectáculo desde 1892, hasta que apareció la primera sesión de cine en 1895. No obstante, el cine de animación no surgiría hasta 1905, cuando el español Segundo de Chomón realizó la película *Hotel Eléctrico* (*Hôtel électrique*) usando la técnica del paso de manivela (animación de objetos fotograma a fotograma) (Del Piero, 2005: p.18). Más tarde, Winsor McCay, caricaturista y autor de cómics en el *New York Herald*, dio a los dibujos animados las técnicas básicas con la que siguen haciéndose hoy día, y Émile Cohl, otro dibujante, creó los primeros cortometrajes de dibujos animados siguiendo el trabajo de Chomón, Blackton y Méliès. Fue ya en 1917, cuando Max Fleisher, editor de arte en *Popular Science Magazine*, inventó el rotoscopio, una máquina que permitía a los animadores dibujar figuras, plano a plano, sobre acción real. La primera película creada con esta técnica tardó un año en hacerse y solo duraba un minuto (Fleisher Studios, 2016: p.1-2). Además, este estudio logró llevar a pantalla dibujos muy conocidos como *Betty Boop*, *Popeye* e incluso *Superman*. (Say Something Nice Podcast, 2015).

## 5.2 ORÍGENES DE LA ANIMACIÓN POR ORDENADOR/AUTORES

Ya que Pixar realizó la primera película hecha por completo con ordenador, también conviene adentrarse en los orígenes de esta técnica, que ha hecho del estudio de animación lo que es hoy día.

“The art challenges technology. Technology inspires the art” (Lasseter en The Pixar Touch, 2011: p.1). Esta frase de John Lasseter, ha sido tomada como lema del estudio Pixar, inspirada en creaciones antiguas de Disney como *Blancanieves y los siete enanitos* (Hand, 1937), en la que combinaron cinemática, avances en la tecnología de movimientos realistas y emociones de los personajes con animales del bosque y los enanitos caricaturizados. (Konichi, 2015: 5). Ambas cuestiones, arte y tecnología, han ido evolucionando juntas, alimentándose la una de la otra.

Ya en 1972, Ed Catmull, Robert Ingebreetsen y Fred Parke, realizaron la primera animación 3D conocida, mediante el dibujo polígono a polígono de una mano y un rostro sintéticos que luego escanearon y animaron en un ordenador. Y, un año más tarde, en 1973, se realizó la primera película que usó el procesamiento de imágenes digitales; *Westworld*, de Michael Crichton, en la que pixelaron varias escenas para que pareciesen que venían del punto de vista de uno de los androides que aparece en la película.

Años más tarde, en 1982, Andy Bechtolsheim fundó la compañía Sun Microsystems, Inc., cuyas estaciones de trabajo fueron indispensables en los noventa por su capacidad para procesar CGI (Computer Generated Imagery). Desde 1985, el departamento de animación de Disney recurrió al sistema CGI para animar escenas y objetos en sus películas. Según David Cruz (2008: 23-24) citando a Jorge Fonte, la primera película del estudio que usó esta técnica

fue *Basil, el ratón súper-detective*. A partir de entonces se usó en muchas otras películas como *La Bella y la bestia* (Trousdale y Wise, 1991), *El Rey León* (Minkoff y Allers, 1994), *Aladdin* (Musker y Clements, 1992), *El Jorobado de Notre Dame* (Trousdale y Wise, 1996) o *Hércules* (Musker y Clements, 1997).

Como comenta David Cruz (2008: 25), a finales de los años 80, se desarrolló CAPS (Computer Animation Production System) de la mano de The Walt Disney Company, colaborando con Pixar, que escaneaba en un ordenador los dibujos de los animadores y los escenarios para luego pintarlos digitalmente. Luego se combinaban los dibujos y los escenarios. *The Little Mermaid* (Musker y Clements, 1989), fue la primera película en usar este sistema en el año 1989, seguida de *La Bella y la Bestia*, que lo usó para crear la escena del baile en el castillo. El sistema CGI se usó posteriormente en otras películas como *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) y series como *Babylon 5* (Straczynski, 1993), pero Pixar fue el primer estudio que creó el primer largometraje realizado al completo por ordenador; *Toy Story*, en el año 1995. Años después, el estudio Dreamworks estrenaría *Antz* (Darnell, y Johnson, 1998), la segunda película producida al completo por ordenador, película que asentó las bases y estilo de las animaciones que crearía el estudio a partir de entonces.

## 6. PIXAR ANIMATION STUDIOS

El recorrido y la evolución de Pixar están dentro de la historia reciente, pero, a pesar de su corta trayectoria, no está exenta de cambios y aportaciones fundamentales para la historia de la animación, tal y como la conocemos actualmente. Se puede afirmar que la trayectoria de Pixar es única en lo que respecta a la producción de innovaciones tanto técnicas como artísticas (Pérez-Guerrero, 2013: 13). Además de la enorme aportación de Pixar en el desarrollo de la tecnología digital aplicada al cine, también ha sido objeto de estudio desde el punto de vista empresarial. Pixar ha sido capaz de crear su imagen de marca en el séptimo arte. Los cuatro pilares sobre los que se sustenta la política empresarial de Pixar son: creatividad, técnica, gestión de la producción y gestión de negocios (Pérez-Guerrero, 2013: 48).

La historia de Pixar se remonta al año 1979, cuando Ed Catmull fue reclutado por George Lucas, del Instituto de Tecnología de Nueva York para trabajar en su división de computación gráfica para la industria del cine. Según el propio equipo de Pixar, en 1983, John Lasseter, director de numerosas películas del estudio, se unió al equipo gráfico de la misma división de Lucasfilm, y fue la primera vez que este realizó una obra de animación por ordenador: *The Adventures of André & Wally B.*, un cortometraje en el que se usaron nuevas técnicas de animación, como desenfoques en los movimientos, o nuevos y más estructurados entornos 3D.

Gracias a la cuidada política de trabajo existente en el estudio, y el enorme equipo que se ha logrado formar desde entonces, Pixar lleva ya muchos años dando vida a personajes animados, logrando forjar una larga lista de cortometrajes y películas que sigue aumentando a día de hoy.

## 7. ESTUDIO DE LA NARRATIVA DE PIXAR

### 7.1 PROCESO DE CREACIÓN DE UN FILM EN PIXAR

Cada empresa u organización trabaja de forma diferente y sigue protocolos determinados a la hora de llevar a cabo cualquier trabajo. Una de las máximas en la política empresarial de Pixar



es que cada proyecto debe superar al anterior. Para ello utilizan cinco fases claves para llevar a cabo el proceso creativo (Pérez-Guerrero, 2013: 50-58):

Según Sánchez-Escalonilla, una idea o *story line* es un argumento dramático completo que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un párrafo (Sánchez-Escalonilla, 2007: 82). Además, es el origen de cualquier guion. En el caso de Pixar, el *story line* se consigue a través del *Brain Trust* o “Trust de cerebros” (Catmull, 2008: 6). Se trata de un comité de expertos que investiga el potencial de una historia y que trabaja a través de dinámicas de *pitch*. El propio Lasseter recomienda presentar tres buenas ideas y que no se sepa cuál es la mejor. En Pixar las ideas surgen de los creativos, no de los productores ejecutivos.

Para que una *story line* tenga éxito se deben apuntar dos aspectos claves. En primer lugar, que las ideas estén basadas en ideas originales de sus propios directores. Aquí entra en juego el *storytelling*, que se explica en profundidad en el siguiente epígrafe. En segundo lugar, se debe partir de un *high concept*, es decir, “una historia altamente comercial con un gancho que se puede comunicar con unas pocas frases y que debe tener un enfoque original, un conflicto claro y unos personajes identificables” (Pérez-Guerrero, 2013: 52).

A partir del *story line* comienza a trabajarse el desarrollo de la idea. Se analizan constantemente la historia y los personajes, para que estos tengan una personalidad única. Las ideas, además de escritas, serán dibujadas y debatidas. Será fundamental el apoyo visual y el análisis de la historia: qué, cómo, cuándo, dónde y por qué. Cuando la historia está perfectamente perfilada, comienza a realizarse un tratamiento de unas treinta páginas, e incluso pueden realizarse varios tratamientos de una misma idea. A partir de ahí se escriben los primeros borradores del guion, aunque este se mantiene en continuo cambio.

El *storyboard* es la representación gráfica del guion a través de viñetas y de los distintos planos que componen la película. En Pixar, el desarrollo del guion se hace en paralelo al *storyboard* y el encargado de realizarlo es el llamado departamento de historias. Primero, el equipo se reparte las páginas del guion que les corresponde dibujar junto con bocetos que recojan todos los cambios emocionales de un personaje. Posteriormente, esto se presenta al director y al resto del equipo para discutir los posibles cambios.

Una vez comprobado el funcionamiento de las secuencias se procede a realizar la animática o *story reel*. Con ello se comprueba la eficacia de la historia y el *timing* (ritmo narrativo). En esta etapa también se comprueba si se pierde interés o si alguna secuencia no funciona. Según Lasseter, si no funciona la animática, la secuencia no podrá ser salvada en producción: “a veces rehacemos la escena más de 30 veces” (Martín en Fijo, 2004), pues repetir una animática es menos costoso que repetir una escena.

Para mantener la conexión con la audiencia lo que se realiza tiene que ser creíble. Por tanto, la creación de la apariencia del film es algo fundamental para que esto ocurra. El desarrollo del arte del film se produce de forma paralela a la creación del *storyboard*.

Al crear la apariencia del film deben tenerse en cuenta elementos como el aspecto de los personajes, el diseño de la diégesis, el atrezzo, las superficies, texturas, etc., incluso la atmósfera emocional de cada escena a través de los colores.

## 7.2 STORYTELLING

McLuhan afirma que el medio manipula a los receptores, conforma su conciencia, su manera de pensar: “Los medios de comunicación son prolongaciones de la sensibilidad humana. De ahí

que con cada nuevo medio se produzca una transformación de la conciencia sensible de la humanidad” (McLuhan, 1967: 161). Si se hacen estudios que ayuden a determinar el mejor modo de captar la atención del espectador, de emocionarle y de hacerle sentir, el mensaje tendrá más efecto. Ver películas no es un ejercicio pasivo, el espectador ha de estar atento, absorto en lo que se está contando, o la finalidad de la obra habrá fracasado.

Según Bordwell (1996) “El arte puede reforzar, o modificar, o incluso cuestionar, nuestro repertorio normal perceptual-cognitivo. Un estudio constructivista consideraría, en consecuencia: el visionado de películas como un proceso psicológico dinámico, que manipula una diversidad de factores” (Bordwell, 1996: 32). Por tanto, como se indica, hay que conseguir esa implicación del receptor, esa “atención consciente”, según sus propias palabras, para que este responda a los estímulos y se sienta parte de la narración. Pixar ha logrado ser un experto en proporcionar al espectador ese atractivo que le hace estar atento durante todas sus películas, valiéndose del estudio de emociones y experiencias y trasladándolas a la pantalla, incluso experiencias de algunos de los propios miembros del estudio, según cuenta Stanton (TED, 2012).

“Los procesos descendentes se basan más abiertamente en asunciones, expectativas e hipótesis. Cuando escudriñamos una multitud buscando a un amigo, las probabilidades proporcionadas por el contexto y las experiencias anteriores cuentan mucho”. (Bordwell, 1996: 32-33) Atendiendo a estas palabras, es primordial usar esos esquemas perceptuales, patrones en este caso (sistemas de sentimientos) que resultan primordiales en la comprensión y buena recepción de una historia. Pixar usa para ello la intertextualidad, no solo entre sus propias obras, incorporando elementos de unas en otras como el peluche de Lotso de *Toy Story 3* que aparece en *Up*, o Nemo, que aparece en *Monstruos S.A.*, sino también utilizando escenas, imágenes, etc., inspiradas en películas de cine clásico, como *El Mundo Perdido* (O. Hoyt, 1925) (en la que se inspiraron para crear las Cataratas Paraíso de *Up*) o *Ciudadano Kane* (Welles, 1941) para algunas escenas de *Los Increíbles*. *E.T.* (1982) de Steven Spielberg supuso también una pequeña fuente de inspiración para *Cars*; *En Busca del Arca Perdida* (Spielberg, 1981) para *Toy Story* y *Jurassic Park* para *Toy Story 2*. (Fotogramas, 2016: p.1).

Apelar a situaciones ya vistas, vividas o experimentadas por el público es un recurso inteligente que el equipo de Pixar ha sabido llevar a cabo a la perfección. Pete Docter (Pixar in a Box, 2017) explica que, para contar historias, hay que contar lo que se conoce. Pero también se quieren contar historias de mundos fantásticos y trepidantes, por tanto, la clave está en incluir en esos mundos fantásticos vivencias propias que sí se conocen. Esto es lo que ocurre en *Monstruos S.A.*, donde se cuenta la historia de unos monstruos que se ganan la vida asustando niños, pero a la vez se está contando la aventura de ser padre, cuando Sully se hace cargo de Boo.

Trabajadores de Pixar como Dommee Shi (*storyboard*), Sanjay Patel (animador y *storyboard*), Kristen Lester (*storyboard*) o Mark Andrews (director), afirman que consiguen contar historias a través de sus propias vivencias. Es lo que se denomina “your unique perspective” (tu perspectiva única). Valery Lapointe, *story artist* de Pixar, afirma: “No two people will experience life the same, so no two people will tell a story the same way. Think of this as a superpower we all have your unique perspective”.<sup>4</sup> (Pixar in a Box, 2017).

No todo gira en torno a tener un argumento fuerte o buenos giros de guion, sino en saber expresar valores y empatizar, en capturar experiencias.

---

<sup>4</sup> “Dos personas no experimentan lo mismo en la vida, así que dos personas no pueden contarla de la misma manera. Piensa que es un súper poder que todos tenemos, tu perspectiva única” – Traducción propia.

### 7.3 TEMAS RECURRENTES

A la hora de desarrollar un guion en Pixar, existen ciertas claves que los guionistas deben tener en cuenta. La claridad de un guion es crucial en cualquier obra cinematográfica, pero en el caso de la animación es más importante aún. A partir del guion los artistas reproducen las historias sobre el papel, por lo que las buenas descripciones son vitales.

Por otro lado, los temas tratados en Pixar tienen siempre presente al público infantil, cuidando los aspectos dramáticos. Los creativos de Pixar piensan en sus propios hijos a la hora de realizar sus films. Esto supone cuidar los diálogos o evitar temas inapropiados y al mismo tiempo no afectar al interés de los adultos por el contenido. Como cualquier empresa, Pixar mantiene una imagen de marca en todas sus obras, a través de la cual se define un “estilo Pixar” en el que se reconoce un tratamiento visual, una narrativa y unos valores determinados. (Pérez-Guerrero, 2013: 65).

En primer lugar, el estilo del estudio se centra en guiones de narrativa clásica, es decir, tramas que se inspiran en fuentes variadas como cuentos de hadas, cómics, ciencia ficción, etc. En definitiva, se trata de historias de aventuras que suponen un viaje de superación para los personajes (*Up*) y tramas de búsqueda en los que se alcanza la madurez (*Toy Story*), uniéndose a huidas y rescates trepidantes. Todo ello se combina con continuas referencias a la cultura popular de masas como el cine o la televisión, donde la intertextualidad juega un papel muy importante.

Se pueden citar temas concretos que se presentan en los films de Pixar de forma ingeniosa, pues nos conducen a reflexiones sobre temas profundos (Pérez-Guerrero, 2013: 69-71):

- Fe en sí mismo y en los demás.
- Muerte, vejez y aceptación de cambios (*Up*), cuestiones que suelen ser poco habituales a la hora de dirigirse a públicos heterogéneos.
- Amor como excusa para promover la acción. Personajes que se enfrentan a sus miedos y se sacrifican optando por una actuación heroica. (*Ratatouille*).
- Amor paterno filial (*Monstruos S.A.*).
- Amor de pareja por lo general anclado a las raíces de la familia (*Los increíbles*).
- Amistad, lealtad y confianza entre compañeros (*Toy Story*).

Por otro lado, a pesar de que se puede intuir la época en la que suceden las acciones por los elementos que aparecen, (distintos aparatos electrónicos o diseño de vestuario), la estética de Pixar consigue una ambientación atemporal.

## 8. ESTUDIO DE LOS PERSONAJES EN PIXAR

### 8.1. DISEÑO DE PERSONAJES Y POSIBILIDADES EXPRESIVAS

El secreto de los personajes de Pixar radica en el hecho de que, aunque pertenecen a mundos que hacen volar la imaginación de los niños, tienen un potencial simbólico propio del mundo adulto. Son personajes profundos que hacen que las películas vayan más allá de un simple entretenimiento para los niños, por eso se convierten en productos de consumo para públicos de todas las edades. Lasseter afirmaba sobre los personajes de *Toy Story* en una entrevista de Lawrence French (2010):

Once the toys are alive they become adults with adult concerns. Everyone can relate to these characters. Looking at the world from a toy's point of view is one thing, but looking at it from a character's point of view makes it a deeper and more emotional thing. Audiences are able to relate to things in their own lives<sup>5</sup>. (Lawrence French, 2010: p.4):

Los personajes de Pixar poseen subtextos concretos que consiguen emocionar. El secreto, según Lasseter, es que cada película no trata de repetir la misma historia, sino que tratan de conseguir algo totalmente diferente, aunque sean los mismos personajes o el mismo mundo, evocando un set completamente diferente de emociones.

Como cuenta el propio equipo de Pixar (2008: 4), el proceso de diseño que siguen se basa en técnicas tradicionales como la descomposición, la abstracción y la aproximación. La primera es usada para separar el todo en partes que puedan diseñarse individualmente. La descomposición más fundamental que hacen es separar la película en tres partes: mundo, personaje e historia. Los expertos en ambientes pueden concentrarse en descubrir las reglas del mundo, los especialistas en personajes son capaces de hacer de bichos o lámparas de juguete, actores creíbles, y los narradores se centran en qué ocurre y por qué. Cada proceso ha de ser informado a los demás y estos se retroalimentan.

Por otro lado, la técnica de la abstracción se especializa en eliminar o reducir aquello que no resulta tan importante para centrarse en los detalles más significativos. En los scripts de color, se representa la película entera como una simple secuencia de imágenes de colores para concentrarse mejor en las emociones que transmite el color de cada escena.

Y la última de las técnicas mencionadas es la aproximación, basada en construir representaciones del producto finalizado para poder ver el mundo al completo y no ya solo las partes que lo integran. La bobina (*story reel*), como continúa explicando el equipo de Pixar (2008: 5), va modificándose continuamente a medida que va detallándose más cada escena, y con los años se acaba convirtiendo en la versión definitiva de la película.

El equipo de arte se encarga de crear diseños para los personajes y escenarios, que buscan capturar su esencia en unos cuantos elementos simples. La mayoría se hacen como dibujos, pero a veces se recurre a la arcilla para esculpirlos creando maquetas.



IMAGEN 1: Maqueta de Woody (*Toy Story*). *Designing a Pixar Film*, Pixar Animation Studios, 2008

En relación a la fisonomía de los personajes, en general, suele tenderse más hacia la caricatura que hacia el realismo. Los nexos emocionales con los personajes se consiguen a través de su

---

<sup>5</sup> “Una vez que los juguetes están vivos se convierten en adultos con problemas de adultos. Todo el mundo puede relacionarse con estos personajes. Mirar el mundo desde el punto de vista de un juguete es una cosa, pero mirarlo desde el punto de vista de un adulto hace que sea algo más profundo y emocional. Las audiencias son capaces de relacionarlo con situaciones de sus propias vidas”. – Traducción propia.

personalidad, de sus gestos corporales, etc., por lo que la apariencia humana en sí se deja más de lado. De esta forma no se cae en el fenómeno denominado *uncanny valley*. Este término fue acuñado por el profesor Masahiro Mori en 1970, que plantea que las representaciones realistas de la apariencia humana producen rechazo en los espectadores (Garrel y Sanfeliu, 2010: 3).

Los estudios de Mori estaban aplicados a la robótica, pero sirven perfectamente para la animación por ordenador. De hecho, en uno de los primeros cortometrajes de Pixar: *Tin Toy* (Lasseter, 1988), aparece un bebé representado de forma realista, que produce en el espectador el efecto *uncanny valley*, pues las texturas y los movimientos todavía no estaban conseguidas. Por esta razón, en el mundo de la animación se suelen crear personajes no humanos como animales, monstruos, juguetes, etc. y se caricaturizan a las personas con rasgos exagerados.

Hay varias etapas de creación de un personaje en Pixar, comenzando con el modelaje. Tras escanear la maqueta del personaje o su modelo en 3D, el escaneo ofrece información sobre las proporciones y el volumen del personaje, para luego manipularlo a voluntad siguiendo también las indicaciones del director. Este sistema permitió crear más de 300 personajes animados para *Toy Story 3*, en lugar de los 76 de los que constaba la película original, y en menor tiempo (Konichi, 2015: 8). La creación de Lotso, el oso rosa de esta tercera parte de la saga *Toy Story*, es un buen ejemplo de cómo la tecnología desafía y hace evolucionar el propio arte, (Pixar siempre tiene muy en cuenta esta premisa). Según Konichi (2015: 6-7), mejoraron la iluminación global para hacer más creíble su piel, y desarrollaron nuevas técnicas de *rigging* para apoyar un personaje que no constaba de estructura ósea interna, poniendo especial énfasis en la animación de las arrugas de la piel, para tener un control más preciso de las expresiones.

## 8.2. PSICOLOGÍA DE LOS PERSONAJES

Las técnicas gráficas de alta calidad no son lo único que conforman una buena película de animación, y Pixar lo sabe bien. No es fácil hacer llegar mensajes a la audiencia, lograr empatizar con ella, si no se crea un medio capaz de transmitir adecuadamente este mensaje. Los personajes son los medios usados para este objetivo. Atendiendo a la psicología de personajes y su diseño en relación a la historia que se narra, cabe mencionar a varios escritores e investigadores, como es el caso de Syd Field.

Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guion; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guion. (Field, 1995: 39)

Field asegura que para que una historia tenga éxito y logre cautivar al espectador, los personajes han de estar muy bien contruidos, teniendo en cuenta su necesidad dramática (sus aspiraciones u objetivos), su punto de vista, su actitud y el cambio que estos tienen en el relato.

### 8.2.1. NECESIDAD DRAMÁTICA

Field (1995: 39) dice que “la acción es el personaje; una persona es lo que hace, no lo que dice”. Por tanto, lo que mueve al personaje a hacer lo que hace va a generar conflictos, pues se encontrará con obstáculos que se interpongan en su camino.

Es un hecho que las historias que Pixar narra son propias de la narrativa clásica del cuento, por tanto los modelos de análisis que Propp plantea en *Morfología del cuento* (1971) respecto a la

migración de los motivos narrativos (García, 1996: 275-279), los encontramos también en estas obras. Greimas aplica el esquema actancial al relato, basado en el análisis semiológico de la comunicación. Este se basa en la relación ente el sujeto y el objeto: el actante es quien realiza la acción buscando un objetivo. Es un esquema sujeto-objeto, donde el sujeto es quien realiza la acción y el objeto es lo que el sujeto quiere conseguir. Por otra parte, el destinador es el que insta al sujeto a conseguir el objeto mientras que el destinatario es el que lleva a cabo la acción que el destinador ordena. El ayudante es aquel que coopera con el sujeto para conseguir su objetivo mientras que el oponente dificulta o impide la acción (García, 1996: 43-45).

### 8.2.2. PUNTO DE VISTA COMO PERSONA

Para hablar de la construcción de los personajes como persona y comprender la forma en la que actúan, debemos remitirnos a Casetti & Di Chio (1991: 188-189), quienes nos plantean tres niveles: fenomenológico, formal y abstracto.

El primer nivel, el fenomenológico, es el que trata al personaje como persona. Dentro de este debemos atender al personaje según tres perfiles: su perfil físico, que no tiene que ver tanto con el diseño como con las peculiaridades físicas que lo definen y condicionan (sexo, edad, altura, complexión, raza, etc.); su perfil psicológico (modos de ser, sentir, actuar, etc.), cosa que se relaciona directamente con el punto de vista del personaje; y el perfil social (trabajo, educación, estrato social, religión, etc.). En este nivel fenomenológico se está justificando la existencia del personaje y explicando su contexto, lo que ayuda a comprenderlos mejor, algo que nos acerca a los textos de Egri (1988), en los que el contexto en el que se desenvuelven los personajes es clave para su comprensión y estudio.

El nivel formal nos presenta al personaje como rol, es decir, los personajes pueden ser activos o pasivos frente a la acción. Los primeros harán avanzar la trama como fuente directa o indirecta (influenciadores) y a su vez, según sus intereses, serán conservadores o modificadores de la situación en la que se encuentren. Los segundos, no producen cambios en la acción, sino que reciben las consecuencias de la misma.

Por último, el nivel abstracto es el que trata a los personajes como actantes, lo que nos vuelve a remitir a Greimas. Dentro del abanico de personajes de Pixar, encontramos puntos de vista muy diferentes. Cada personaje debe tener un punto de vista individual y bien definido. El punto de vista es el que provoca que un personaje actúe de una forma y no de otra. Las necesidades dramáticas de los personajes ayudan a sus creadores a ordenar ideas y elementos de la trama (Field, 1995) para que la historia tenga giros, sea dramática o divertida.

### 8.2.3. ACTITUD

Field afirma que “el conocer la actitud de su personaje le permite darle más profundidad” (Field, 1995: 40). Y para conocer por qué un personaje tiene una actitud determinada se debe conocer su vida interior y su vida exterior. La vida interior corresponde con la vida que tendría ese personaje antes del film, es decir, su *backstory*. A partir de la vida interior podemos crear la vida emocional que ha tenido un personaje y el porqué de su carácter. De este modo sabemos qué actitud tendrá en diferentes ocasiones. Por otro lado, la vida exterior corresponde con el momento del film donde el personaje va a llevar a cabo acciones. El espectador conoce al personaje en el momento en el que visualiza la película, y en ella se puede dejar entrever aspectos de la vida interior del personaje para que el espectador lo comprenda mejor y empatice con él. Field (1995: 62) aconseja crear estas *backstorys* para enriquecer a los personajes.

La actitud de los personajes puede enlazarse con los personajes arquetipo, es decir, a raíz del arquetipo que el personaje tenga se podrá adivinar la actitud de este ante los hechos de la trama. Christopher Vogler (2002: 63) realiza una clasificación de arquetipos en la que se divide a los personajes en siete categorías: héroe, mentor, guardián del umbral, heraldo, metamórfico, sombra y burlador. Cada arquetipo posee dos funciones importantes: la función psicológica se centra en la parte de la personalidad que va a tener ese personaje. “Idealmente, un personaje redondo debería manifestar un toque de cada arquetipo” (Vogler, 2002: 64). En segundo lugar, la función dramática determina la función que ocupa el personaje en la historia.

Según Stanton, los espectadores se sienten atraídos hacia los buenos personajes porque no saben cómo piensan o por qué sienten lo que sienten, y porque han de ser ellos mismos los que rellenen esos huecos con sus propias vivencias y experiencias personales o interpersonales; “don’t give them 4, give them 2+2”<sup>6</sup> (TED, 2012).

#### 8.2.4. CAMBIO RESPECTO A LA NARRACIÓN

A veces, a medida que el personaje se va diseñando, es necesario reestructurar algunos de los aspectos comentados anteriormente, ya que, tal y como dicen los miembros del equipo de Pixar, los personajes han de estar modificándose a medida que lo hace el propio guion. Según las palabras de Stephen Vladimir en un estudio sobre Pixar (2013):

Forcing a character out of their emotional comfort zone and challenging her to change her emotional responses, that’s the stuff character arcs are made of. (...) The audience will want to see if your character maintains her emerging new self in light of a situation where falling-back into her emotional comfort zone would be practical and useful, but has already been shown to be a morally, emotionally or philosophically terrible idea. (...) What you want is a build from showing the comfort zone, to challenging it with situations where the opposite response is necessary, to further challenging the character with situations where the old response is better. The dramatic conclusion of the arc is how the character faces that challenge without reverting to her old self.<sup>7</sup> (Vladimir, 2013:18)

Tal como pone de manifiesto Vladimir (2013), la audiencia quiere ver esos momentos de tensión dramática en los que el personaje ha de reunir su fuerza interior para enfrentarse a situaciones difíciles y lograr solventarlas. Algunas personas, en ocasiones, son reticentes a enfrentarse a este tipo de situaciones, ya que ello implica necesariamente un cambio, tanto de actitud como de enfrentamiento hacia la realidad. Muchas veces no se atreven a ver que ese cambio es necesario, aunque en un principio lo vean como algo a lo que no se quieren enfrentar, ya sea por miedo o por la situación de tristeza que puede conllevar perder esa zona de confort en la que estaban inmersos, pero que deben abandonar en pos de evolucionar o mejorar en algunos aspectos o situaciones de su vida.

---

<sup>6</sup> “No les des 4, dales 2+2”. – Traducción propia.

<sup>7</sup> “Forzar a un personaje a salir de su zona de confort y retarle a cambiar sus respuestas emocionales es el tipo de material del que están hechos los arcos de personajes. (...) La audiencia querrá ver si tu personaje mantiene su nuevo yo emergente a la luz de una situación en la que regresar a su zona de confort sería lo práctico y útil, pero que ya se ha mostrado que también resultaría, moral, emocional y filosóficamente, una idea terrible. (...) Lo que quieres es una construcción que muestre la zona de confort hasta desafiarla con situaciones donde se necesita una respuesta opuesta, seguir desafiando al personaje con situaciones donde su vieja respuesta sea lo mejor. La conclusión dramática del arco es cómo el personaje encara ese desafío sin volver a su antiguo yo”. – Traducción propia.

## 9. EL VALOR DE LAS EMOCIONES EN LA CINEMATOGRAFÍA DE PIXAR

### 9.1. ESTUDIO DE LAS EMOCIONES

Darwin escribió en 1872 que la expresión de las emociones es innata y universal, no solo en el hombre, sino también en los animales. Posteriormente los estudios de Darwin sobre las emociones caerían en el olvido hasta mediados del siglo XX.

El Dr. Paul Ekman ha estudiado las emociones intentando rebatir a Darwin sin éxito, pues en el comienzo de sus estudios creía que las emociones eran invenciones culturales. Este psicólogo de la Universidad de California ha avanzado en las teorías de Darwin y sus estudios han sido aplicados también en películas de Pixar, además ha colaborado como asesor de los departamentos de policía y FBI de EEUU para detectar mentiras en sospechosos (Berrocal, 2009: 33). Según Vecina Jiménez (2006), que menciona estudios de Ledoux (1996):

Las emociones tienen su sede biológica en un conjunto de estructuras nerviosas denominado sistema límbico, que incluye el hipocampo, la circunvalación del cuerpo calloso, el tálamo anterior y la amígdala. La amígdala, además de desempeñar otras funciones, es la principal gestora de las emociones y su lesión anula la capacidad emocional. Las conexiones neuronales entre estas estructuras ubicadas en el cerebro reptiliano y la parte moderna del cerebro, el neocórtex, son muchas y directas, lo cual asegura una comunicación de vértigo muy adaptativa en términos evolutivos. (Vecina, 2006: 10)

Aunque tenga su base en la biología, aquí se mencionan la evolución y la capacidad adaptativa como términos que incluye el ámbito emocional, que pueden provocar acciones en el ser humano que le orienten en direcciones muy distintas. No obstante, las emociones siguen siendo un misterio, aunque su expresión es algo innato y universal. También son fundamentales para el bienestar y la felicidad de las personas, pues aquellas que perciben, expresan, comprenden y gestionan adecuadamente tanto sus emociones positivas como negativas tienen una vida más plena y positiva que las que no son capaces de hacerlo de forma tan eficaz (Fernández-Berrocal, 2009: 34).

Una clasificación sencilla de las emociones podría ser la diferenciación entre emociones positivas (alegría, agradecimiento, sorpresa, etc.) y negativas (miedo, tristeza, ira, etc.). Pero las emociones no se pueden simplificar tanto, pues estas se mezclan constantemente y en ocasiones, distinguir entre lo positivo y lo negativo es insuficiente.

El cine es un medio que conecta con lo emocional de las personas, incluso puede ser utilizado para la alfabetización emocional. Es una vía que conecta con las vivencias del receptor y sus emociones a través de los actores (Gutiérrez, Pereira y Valero, 2006). Los descubrimientos de Ekman (Redes, 2005) señalan que hay emociones universales sin importar la cultura. Estas son distintas a los gestos simbólicos, pues ellos cambian según la cultura. Esas emociones universales son: ira, asco, miedo, alegría, tristeza y sorpresa. Estas son las emociones que protagonizan la película *Del Revés* (Docter y Del Carmen, 2015), salvo la sorpresa, que se considera una emoción de corta duración pues momentos después se pasa a sufrir otra emoción distinta. Por tanto, se decidió suprimir en la película (Lara, 2015: p.6).

La manifestación emocional se basa en creencias o presupuestos que los humanos construyen sobre lo que los rodea. Esta postura admite que las emociones pueden ser aprendidas y por lo tanto es posible pensar que los medios de comunicación participen en este aprendizaje. (Flores Palacios, 2011: 7)



Es posible que, por ello, la literatura, las series, películas, etc., influyan tanto en aquellos que hacen uso de ellas.

Las creencias pueden ser verdaderas o falsas, racionales o irracionales, pero son fundamentales para que el humano llegue a ser y a hacer acciones valiosas. Al considerar que las emociones se vinculan a creencias es posible pensar que puedan ser modificadas o ajustadas, pues si cambia la creencia sobre un asunto también puede cambiar la emoción. Un ejemplo es cuando una persona siente enojo si cree que alguien le ha robado alguna pertenencia, pero cuando encuentra el objeto que creía robado, su enojo desaparece. (Flores Palacios, 2011: 9)

De este modo, las emociones estarían relacionadas con el contexto en que se mueve el individuo, su realidad social y sus creencias sobre la misma, pudiendo cambiar su estado de ánimo según lo haga la situación específica que lo haya provocado.

## 9.2.LA TRISTEZA POSITIVA

### 9.2.1. DEFINICIÓN Y ESTUDIOS

Una vez explicado el contexto general del uso de medios, personajes y experiencias ligadas a emociones para lograr hacer un efecto concreto, planeado y deseado en la audiencia, cabe destacar el concepto de “tristeza positiva” en particular.

“Tristeza positiva”, como se comentó al principio de este trabajo, es un término hallado en un artículo de investigación de la Revista Mediterránea de Comunicación de Leticia Porto Pedrosa (2016: 9) en relación a la película *Del revés* (Docter y Del Carmen, 2015), que hace referencia a esos momentos de bajo ánimo que permiten a quienes los padecen enfrentarse a nuevas situaciones en las que tienen que poner de su parte para encontrar una motivación, ser más fuertes, más activos y superar aquella situación en la que se encuentran atrapados.

La Tristeza mantiene una personalidad propia del estado emocional que representa y parece sumida siempre en una gran depresión, con impulsos de querer hacer pero sabiendo que es mejor que no toque nada para que no pueda estropearlo. Pero no se podría concebir una vida plena sin la presencia de esta emoción en nuestro interior como se revelará al final de la cinta. Alegría y Tristeza mantienen funciones opuestas pero necesarias para que la pequeña de Minnesota pueda tener el equilibrio emocional que necesita. (Porto Pedrosa, 2016: 6)

Como ya se ha expuesto, hay varias emociones básicas presentes en el ser humano que tienden a relacionarse creando una nueva lista de emociones. Algunas son consideradas como positivas y otras como negativas, pero ello no implica que se deba neutralizar por completo aquellas que no sean tomadas como malas emociones, ya que para que exista equilibrio emocional, como indica Porto Pedrosa, todas deben estar presentes en un momento u otro.

La tristeza no implica debilidad. La tristeza abre nuestra parte vulnerable, pero vulnerabilidad no es sinónimo de debilidad, aunque en esta sociedad los hemos convertido en sinónimos. (...) La tristeza nos empuja a resituarse en la vida: “Llora tu pérdida, tómate tu tiempo y dirige tu energía hacia la nueva vida. Saldrás fortalecido”. (Brunete Esteban, 2013: p.4-6)

Aquí se habla, una vez más, sobre esa motivación emergente de una situación que ha sido tomada como negativa por una cuestión de ideología social, pero que puede implicar mucho más si se asimila de otra manera. Como exclamaba Joseph Forgas en un artículo sobre psicología: “Don’t Worry, Be Sad!”<sup>8</sup>, hablando sobre los beneficios de algunos sentimientos que son tomados automáticamente como negativos, pero que, por el contrario, pueden influir positivamente en el pensamiento y comportamiento de la persona afectada por ellos. (Forgas, 2013: 227)

Según Forgas (1998: 318-320), la tristeza ayuda a la memoria, reduciendo la cantidad de falsos recuerdos que nuestro cerebro genera en ocasiones, o que modifica, separándolos de los reales. También ayuda a prestar más atención a detalles que de otro modo pasarían desapercibidos. Además, la tristeza ayuda a fijarse más en factores situacionales y favorece la eliminación de estereotipos, según estudios sobre comportamiento que incluían participantes con buen humor y otros con emociones algo menos positivas: “negative affective states (specifically, sadness) are associated with reductions or elimination of stereotypic biases”<sup>9</sup>. (Bodenhausen en Forgas, 2013: 228).

Pero lo más importante, y que más interesa en este trabajo, es la cualidad de la tristeza positiva de generar beneficios motivacionales, hecho estudiado también en el artículo de Forgas (2013: 228-229), mostrando la mayor perseverancia de aquellos participantes que se encontraban con un humor más bajo, los cuáles pasaban mayor tiempo respondiendo preguntas, acertando incluso más que aquellos que tenían una predisposición mayoritariamente positiva.

Estos estudios coinciden en que la tristeza no ha de ser algo negativo, no necesariamente, según la perspectiva con que se mire y las posibles implicaciones y consecuencias que pueda tener dicho estado emocional, en ocasiones positivas y con vistas a futuras mejoras personales e interpersonales. Como comenta Mediavilla: “las películas de Disney llevan tiempo justificando el valor de la tristeza” (Mediavilla, 2015: p.1). Según este artículo, Pixar recurrió a varios expertos en psicología y estudios sobre las emociones.

El director de *Del revés*, Pete Docter, contó con la colaboración de Dacher Keltner, y Paul Ekman, de la Universidad de California, para adquirir un mayor conocimiento que le permitiese representar lo mejor posible a las emociones personalizadas en su película. Los investigadores Keltner y Ekman (2015: p.1-5) mencionaron en un artículo para *The New York Times* que hay estudios que explican cómo la tristeza puede ser positiva, al activar el cuerpo y obligarle a reaccionar después de una pérdida, o, como puntualiza Forgas (2015), aquellas personas que se encuentren con un humor bajo, tendrán más motivos que otras que se encuentren más positivas, para hacer aquello que resulte necesario para cambiar esa situación que no les agrada. Una vez más, se mencionan aspectos positivos relacionados con la tristeza, ya que como emoción, desempeña algunas funciones que resultan de utilidad para el ser humano.

La presencia de la tristeza en nuestro bagaje emocional indica que debe ofrecer alguna ventaja evolutiva, igual que el miedo nos ayuda a huir del peligro, la ira nos incita a luchar y el disgusto nos hace rechazar cosas que nos podrían hacer daño. (Mediavilla, 2015: p.6)

Todas las emociones tienen su por qué, y su presencia en el ser humano está justificada. Por ejemplo, en el caso del miedo, es bien sabido que esta emoción ha ayudado a la supervivencia

---

<sup>8</sup> “No te preocupes, ¡sé triste!” – Traducción propia.

<sup>9</sup> “Los estados emocionales negativos (la tristeza específicamente), se asocian a la reducción o eliminación del uso de estereotipos” – Traducción propia

del ser humano desde sus orígenes -y a otras especies- poniéndole en alerta en situaciones críticas, instándole a huir o protegerse. Es un mecanismo de defensa presente en el individuo como mejora evolutiva. Según Vera Poseck (2006), “las emociones negativas tienen un obvio valor adaptativo, representan soluciones eficientes a los problemas a los que se ha venido enfrentando el hombre desde sus orígenes” (Vera, 2006: 5).

Las emociones positivas y negativas juegan papeles diferentes pero imprescindibles, y ninguna de ellas puede ser eliminada o minimizada. Ambas tienen una función adaptativa para la interacción con el entorno y ambas son necesarias para responder adecuadamente a las demandas y necesidades que la vida nos depara (Fernández-Abascal, 2008: 19).

Ambos tipos de emociones son igualmente necesarias, unas complementan a las otras y no hay que reducirlo todo a dos simples categorías. Como indica Fernández-Abascal, muchas veces se asocia el afecto positivo al placer, y el negativo al dolor, pero son menos las ocasiones en que se incide en la importancia que alberga la interacción entre ambos extremos, formando así “emociones compuestas”. Estas “emociones secundarias” como las denomina Rivera Arrizabalaga (2015), parece que se encuentran más relacionadas a la cultura que a facultades relacionadas con la biología, “comparten patrones de reactividad autónoma con otras emociones y pueden estar asociadas con un amplio rango de estímulos, incluyendo conceptos abstractos” (Rivera, 2015: 43). Tal como se señala aquí, el desarrollo de este tipo de emociones se forma mediante distintas combinaciones de emociones básicas y es un proceso complejo:

Una clasificación podría ser: de la alegría (amor, placer, diversión, euforia, entusiasmo y gratificación); del asco (repugnancia, rechazo, antipatía, disgusto y desprecio); enfado (cólera, rencor, odio, irritabilidad, rabia e impotencia); del miedo (angustia, desasosiego, incertidumbre, preocupación, horror y nerviosismo); de la sorpresa (desconcierto, sobresalto, admiración y asombro); de la tristeza (pena, soledad, pesimismo, compasión y decepción) (Rivera, 2015: 43).

Aunque, según el mismo autor, existen otras emociones secundarias que no derivan directamente de las primarias, ya que son resultado de la interacción con la sociedad y el desarrollo de la propia autoconsciencia. Además, este tipo de emociones, varía más fácilmente según la cultura en la que se encuentre inmerso el individuo. Esta clasificación tomaría el nombre de “emociones autoconscientes o cognoscitivas superiores”, como por ejemplo: “la culpabilidad, el desconcierto, el orgullo, la envidia y los celos” (Rivera, 2015: 42-43). Como puede comprobarse, son muchas las emociones que coexisten y se interrelacionan en la psicología de los seres humanos y todas tienen su lugar. La búsqueda constante de erradicación de la tristeza puede no ser una buena opción según todos estos estudios sobre psicología de las emociones.

En este trabajo, lo que se pretende es establecer una reflexión sobre el hecho de que, pese a ser considerada como una emoción negativa, según el enfoque y perspectiva con que se mire, la tristeza puede tener consecuencias positivas, siendo una emoción tan necesaria y válida para los seres humanos como aquellas que son tomadas directamente como positivas.

## 10. ANÁLISIS DE PERSONAJES



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

Hay variedad en cuanto a los perfiles psicológicos. La mayoría de ellos son cautelosos frente a solo dos temerarios: Buzz y Sid. También hay mayoría de optimistas, seis personajes, frente a solo tres pesimistas, como es el caso de Rex. En el caso de dominante frente a sumiso los perfiles están más repartidos, habiendo cuatro del primero y cinco del segundo. Sin embargo, los dos personajes protagonistas, Buzz y Woody pertenecen al perfil dominante, mientras que Bo Peep es sumisa, además de ser el único personaje femenino. Además, hay cuatro personajes hedonistas y cinco moralistas. Sid se mantiene en el hedonismo durante todo el relato y no cambia. En Woody, el Señor Patata y Slinky se observan tintes hedonistas por el egoísmo con el que actúan en algunas ocasiones, pero experimentan un cambio hacia lo moral al final de la historia pues los hechos que han acontecido les han hecho reflexionar acerca de sus actos.

Finalmente, aparecen personajes de forma repartida entre los perfiles realista y utópico, con cuatro en el primero y cinco en el segundo. Dos de ellos, Buzz y el Alien, no terminan de ser conscientes de la realidad de la situación hasta el final de la historia.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

De los nueve personajes analizados dos de ellos son los protagonistas, Buzz y Woody, además de sujetos de la acción. Pero estos sujetos no comparten el mismo objetivo durante todo el relato, pues Woody quiere mantener la jerarquía de los juguetes de Andy y Buzz está convencido de que no es un juguete y tiene una misión espacial. Sin embargo, cuando están atrapados en casa de Sid pasan a tener un mismo objeto, volver con Andy. Por su parte Sid es oponente y a su vez antagonista de la historia.

De los cinco personajes restantes, todos ellos secundarios, dos son oponentes de Woody (El Señor Patata y Rex). Estos juguetes son sus amigos y compañeros en un principio, pero terminan creyendo que el vaquero es peligroso e intenta hacerle daño a Buzz. Por lo tanto, pasan a ponerse en su contra. Los otros tres (Slinky, Bo Peep y Alien) son ayudantes, pero ni Slinky ni Bo Peep terminan de creer en Woody y no le ayudan a escapar de casa de Sid.

### **CAMBIO:**

Respecto al cambio en el relato, Woody y Buzz son los únicos personajes que experimentan un cambio positivo. Se trata de dos personajes enfrentados al principio pero que son atrapados por Sid, por lo que juntos superan obstáculos y logran escapar consiguiendo volver a casa de Andy. Atendiendo al personaje de Woody, al principio es el líder indiscutible del grupo de juguetes de Andy. Lo tiene todo bajo control, es posesivo, dominante y egoísta, y esto se ve multiplicado cuando aparece Buzz en escena, ya que lo ve como una amenaza y siente celos de él. Pero cuando ambos se separan del resto de juguetes y comienzan a conocerse mejor, Woody cambia de actitud y se hacen mejores amigos. En el caso de Buzz, este mantiene su personalidad a lo largo de la película, pero está convencido de que es un guardián espacial de verdad que debe proteger el universo. Buzz recibirá su dosis de realidad que le hará ver que solo es un juguete, algo que supone un golpe muy duro para él. Sin embargo, con la ayuda de Woody se acepta a sí mismo y acaba feliz con el resto de sus compañeros en el cuarto de Andy. En resumen, tanto

Woody como Buzz son protagonistas, provocando el enfrentamiento principal, pero terminan teniendo un cambio positivo y haciéndose amigos.

El resto de personajes, que además son secundarios, no experimentan cambio en el relato. Cada uno se mantiene dentro de un rol bien definido. Solo evolucionan con el desarrollo de los acontecimientos, por ejemplo, los actos del Señor Patata o Slinky contra Woody se basan en un malentendido, si fuesen conocedores de la verdad actuarían en consonancia y los ayudarían, por tanto no existe un cambio efectivo en estos personajes.

### **RESUMEN:**

En este análisis se encuentra, en primer lugar, a un protagonista, Woody, que presenta actitudes diversas, y no necesariamente positivas, como los celos o el egoísmo tras ver como es sustituido por un juguete nuevo. Al mismo tiempo resulta llamativo la reacción de Buzz al descubrir la verdad sobre sí mismo: se rinde completamente al suicidio de forma desesperada sintiéndose también un fracaso.

Por otro lado, el único personaje femenino analizado, Bo Peep, se encuentra en los perfiles introvertido y sumiso, además de no tener realmente relevancia en la trama.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Toy Story* se dan dos situaciones de tristeza positiva.<sup>10</sup> En el primer caso, Woody es quien provoca la aparición de esta emoción, y Buzz quien la experimenta. Aquí se produce por una revelación que experimenta Buzz al descubrir que es, en realidad, un juguete, y que ha estado engañándose a sí mismo. Tras experimentar una decaída a causa de esta revelación, Woody le hace entender, experimentando también algo de tristeza por su parte, que en realidad es mucho mejor juguete que él, y que Andy le quiere. Esto consigue que Buzz cambie su actitud y en lugar de dejarse morir como estaba haciendo, decide luchar.

En el segundo caso sucede justo lo contrario. Ahora es Buzz quien provoca, indirectamente, la emoción, y Woody es quien la experimenta, ya que es este personaje quien se siente triste y quien, mostrando sus verdaderos sentimientos de tristeza por la inminente pérdida de Buzz, consigue que todos los juguetes del cuarto de Sid se unan y le planten cara para salvarse ellos mismos y también a su amigo. En ambos casos esta emoción consigue producir un cambio en la trama, más aparente en la segunda situación.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

De la totalidad de once personajes que se han analizado en la película *Bichos*, contemplando su perfil psicológico se puede comprobar que ocho de ellos son temerarios, frente a tres que son cautelosos. Además, nueve resultan ser optimistas, frente a solo dos que son pesimistas. Aparte, solo un personaje es introvertido, el resto son todos de carácter más extrovertido. Esto tiene sentido debido a la naturaleza de la mayoría como artistas de circo. Por otro lado, puede verse que siete de estos personajes son dominantes frente a cuatro que son sumisos y que diez

---

<sup>10</sup> Ambas aparecen pasada ya una hora de película, en los minutos “59:22” y “1:02:06” respectivamente.

resultan moralistas mientras que solo uno es hedonista, personaje correspondiente al antagonista principal del relato.

Para terminar, seis personajes tienen una mentalidad más utópica frente a cuatro que son más realistas (dos de ellos se corresponden, además, con el perfil pesimista, y otro con el antagonista). Parece ser que el hecho de centrarse más en la realidad está ligado a una visión más pesimista del mundo.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

De los once personajes analizados solo uno es protagonista indiscutible, el cuál coincide, además en ser el único sujeto de la acción, Flik. Por otro lado, siete de los once personajes, vistos desde el punto de vista actancial, son objetos de la acción. Todos estos personajes son los artistas circenses, que son el objetivo buscado por Flik, el cuál quería encontrar gente que le ayudase en su misión de derrotar a los saltamontes.

Hay nueve personajes secundarios y un antagonista, que resulta ser el único oponente de entre los analizados, el saltamontes Hopper (que coincide con el perfil de realista y pesimista). Aparte de estas categorías, cabe mencionar que Atta, personaje secundario, es a la vez destinadora y ayudante de Flik -el protagonista-, ya que es quien le envía en su misión. La otra ayudante es Dot.

### **CAMBIO:**

El único personaje que tiene un cambio positivo en el relato es Atta, la princesa. No obstante, su cambio gira en torno al protagonista principal. Al principio desconfía, ya que resulta algo torpe, y solo busca deshacerse de él para que no cause inconvenientes al hormiguero con sus inventos. Más adelante se da cuenta de que Flik tiene mucho que aportar y que tiene un gran corazón y buenas ideas, por lo que este comienza a ganarse su confianza.

El resto de personajes no muestran cambios significativos en el relato, cada uno va adaptándose a la evolución de la historia sin desarrollar cambios importantes en su personalidad. Quizá se podría matizar que Flik se vuelve más valiente al final del relato, pese a que mantiene su actitud de innovar en sus inventos y ayudar al hormiguero desde el principio, y, por su parte, los artistas de circo dejan de centrarse tanto en ellos mismos para ver más mundo fuera del suyo propio y ayudar a Flik.

### **RESUMEN:**

De este análisis pueden extraerse varios datos interesantes. Por un lado, el antagonista principal analizado, Hopper, muestra en su perfil que es hedonista, realista y pesimista, tres conceptos que, al menos en su caso, parecen ir unidos. Como si el estar más con los pies en la tierra conllevara una visión más pesimista de la vida. En el caso de Hopper, el hecho de ser hedonista implica que solo busca su propio beneficio y no le importa a quién haga daño en el camino, de ahí que sea el oponente principal.

Además de Hopper, Atta y Slim son tanto realistas como pesimistas, confirmándose lo dicho anteriormente sobre la aparente relación de estos conceptos. Aparte, ambos personajes resultan ser de carácter más cauteloso que el resto, que son más temerarios. Por otro lado, de los cuatro personajes sumisos, dos de ellos son femeninos, Rosie y Gipsy, los dos únicos personajes femeninos del circo. Teniendo en cuenta que hay siete circenses, el mero hecho de que solo

existan dos personajes femeninos ya dice mucho, pero que, además, ambos tengan un perfil sumiso, agrava los datos. Los otros dos personajes sumisos son, Dim (que es el único personaje introvertido destacable de la película) y Tuck y Roll (que se toman como uno), que no hablan el mismo idioma que los demás.

Así que, para englobar, esta cualidad psicológica existe en aquellos personajes que o son introvertidos de carácter, o tienen problemas de comunicación, o simplemente, son mujeres. Además, aunque ambos personajes femeninos son de carácter extrovertido igual que el resto de circenses, son las únicas que aparecen en esta lista, frente a la dominancia que parece priorizar en el perfil psicológico del resto. Los otros dos personajes femeninos analizados son Atta y Dot, ambas ayudantes del sujeto protagonista, masculino, Flik.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Bichos*, se producen dos situaciones de tristeza positiva.<sup>11</sup> En el primer caso, Atta, la princesa, es quien provoca la emoción y Flik, es quien la recibe. Esto se produce en la escena en la que Flik es expulsado del hormiguero. Flik está triste por haber comprometido al hormiguero frente a los saltamontes, pero debido a ello le mandan a una misión con la única intención de alejarle del hormiguero, cambiando así la trama y mejorando las cosas para Flik y los demás, ya que consigue realizar la misión con éxito.

En el segundo caso, Hopper, el líder de los saltamontes, y principal antagonista del relato, es quien provoca la emoción, que también experimenta Flik, junto al resto del hormiguero. Esta emoción también consigue producir un cambio en la trama. Flik se enfrenta a Hooper sin importar los golpes que este le propina mientras expone al hormiguero sus pensamientos de rebelión, manifestando que todos juntos son más fuertes que los saltamontes. El hormiguero, presencia cómo tratan a Flik, por lo que se encuentran afligidos al principio y posteriormente consiguen reaccionar y rebelarse contra los saltamontes, que acaban huyendo.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

Atendiendo al perfil psicológico de los personajes se puede ver cómo en los perfiles temerario, optimista, extrovertido y moralista se encuentran siempre los mismos cuatro personajes, Woody, Buzz, Jessie y Perdígón, mientras que, en los perfiles cauteloso, pesimista, introvertido y hedonista, están Oloroso Pete y Al. Estos dos últimos personajes comparten además el perfil dominante. En este también se encuentran Woody, Buz y Jessie, por lo que tenemos un total de cinco personajes, mientras que solo Perdígón es sumiso. Finalmente, en los perfiles realista y utópico hay un reparto de tres personajes en cada uno, siendo Woody, Buzz y Oloroso Pete realistas frente a Jessie, Perdígón y Al, utópicos.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Pete y Al son los antagonistas de la historia y a la vez oponentes del sujeto. Woody y Buzz son protagonista y pivote, respectivamente, y ambos sujetos de la acción. El objetivo de ambos es prácticamente similar, pues Buzz quiere rescatar a Woody y volver todos juntos a casa de

---

<sup>11</sup> Estas situaciones suceden en los minutos "1:02:00" y "1:18:00" respectivamente.

Andy, que es exactamente lo que pretende hacer Woody en solitario. Por otro lado, aparecen dos personajes secundarios, Jessie y Perdigón. Perdigón es ayudante del sujeto Woody, mientras que Jessie es destinatario, pues se beneficia de que el sujeto consiga el objeto, ya que ella vuelve a tener dueño y a jugar con un niño al regresar con todos los juguetes a casa de Andy.

### **CAMBIO:**

El único personaje que experimenta un cambio positivo en el relato es Jessie. Este personaje cuenta su triste pasado a Woody e intenta hacerle comprender por qué no quiere volver a pertenecer a ningún niño, ya que está muy dolida por haber sido abandonada por su antigua dueña. Sin embargo, la insistencia de Woody hace que comience a cambiar de opinión. De esta manera recuerda lo feliz que fue jugando con un niño, y comprende que es normal que estos crezcan y se acaben olvidando de sus juguetes.

Por otro lado, se debe mencionar el cambio negativo de Oloroso Pete. A medida que avanza la historia vemos cómo Pete no es lo que parece, pues se encuentra bajo una tapadera de amabilidad y comprensión hacia Woody. Lo que pretende desde el principio es secuestrarlo y llevarlo consigo. Al final deja ver sus verdaderas intenciones, siendo capaz de hacer cualquier cosa para conseguir lo que se propone. También se ha considerado como negativo el cambio de Woody porque este se rinde y parece decidido a marcharse al museo japonés. Durante su estancia en casa de Al llega a comprender el punto de vista de Jessie, Perdigón y Oloroso Pete, pues lo convencen de que Andy finalmente lo abandonará cuando crezca. Sin embargo, al ver que sus amigos no lo han olvidado y que han recorrido un largo camino para rescatarlo, vuelve a creer que volver con Andy es lo mejor y quiere arrastrar con él a sus nuevos amigos.

### **RESUMEN:**

De este análisis de personajes pueden extraerse varios datos a tener en cuenta. En primer lugar, según su perfil psicológico, los personajes aparecen separados en dos bandos, el bien y el mal, cada uno con objetivos distintos. Esto se ve reflejado en que los personajes antagonistas tienen un perfil psicológico prácticamente idéntico remando en la misma dirección.

Mientras tanto, el resto de personajes aparece como un conjunto, es decir, un grupo que comparte características similares. Incluso los perfiles psicológicos de Woody y Buzz son exactamente iguales, dos amigos y compañeros de aventuras.

Como ya se ha mencionado, Jessie es el único personaje femenino de entre los analizados. A pesar de que no es un personaje sumiso, pues pertenece al perfil dominante, siempre se encuentra a la sombra de un personaje masculino. Cuando no está a la sombra de Oloroso Pete está a la de Woody, siempre se deja convencer por personajes masculinos de lo que es o no es mejor para ella. Incluso al final de la historia encontramos ese indicio de trama amorosa entre Buzz y Jessie, que aparece como un tópico que va enlazado al hecho de ser un personaje femenino. Por otro lado, el único personaje que aparece como sumiso es Perdigón. Este personaje no habla, pero entiende lo que se le dice, primando en él las características de animal.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Toy Story 2* hay dos situaciones de tristeza positiva.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> La primera ocurre en el minuto "49:00" de la película, y la segunda en el "1:06:20", y en ambos casos se produce cambio en la trama.



En el primer caso, es Emily quien provoca la emoción y Jessie quien la experimenta. Emily abandonó a Jessie, que era su muñeca, y esta se sentía triste debido a ello. Pero Emily se hacía mayor y debía dejar atrás sus cosas de la infancia. Además, Jessie consigue conocer a Woody y tener un nuevo dueño que juegue con ella.

En el segundo caso, es Woody quien provoca la emoción, y Buzz quien la experimenta. Woody cuenta al resto de juguetes su decisión de marcharse a Japón con Jessie y los demás, y Buzz queda triste. No obstante, Woody les pide que vuelvan con Andy y estos le hacen caso, teniendo que seguir adelante. Inmediatamente después Woody recapacita y cambia de opinión queriendo arrastrar a sus nuevos amigos junto a Andy.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

De los siete personajes analizados, cinco de ellos resultan ser más temerarios, frente a solo dos cautelosos. Este reparto se repite en los perfiles introvertido-extrovertido y dominante-sumiso. Tres de ellos Watnoose, Randall y Boo comparten estos tres perfiles, pues son temerarios, extrovertidos y dominantes, lo que resulta curioso, pues tanto Watnoose como Randall son antagonistas. Estos también comparten el perfil realista y hedonista, por lo que tienen la mayor parte de sus perfiles en común.

Por otro lado, se encuentra un reparto más equilibrado en los perfiles optimista-pesimista, hedonista-moralista y realista-utópico.

### **FUNCION Y TIPO DE ACTANTE:**

De los siete personajes analizados, dos de ellos son protagonistas, Sulley y Mike, además de ser sujetos de la acción. Ambos tienen como objeto la protección de la tercera protagonista, Boo.

Hay dos personajes antagonistas que a la vez son oponentes, Randall y Watnoose. Y hay otros dos personajes secundarios y femeninos, Celia y Roz, que son ayudantes.

### **CAMBIO:**

En *Monstruos S.A.* se encuentran tres personajes con cambio positivo. Dos de ellos son los protagonistas, Mike y Sulley, que experimentan un cambio similar respecto a la percepción que tienen sobre los niños. Al principio creen que los niños son seres tóxicos, peligrosos para su mundo, pero terminan dándose cuenta de que no es cierto y de que su jefe, el señor Watnoose, no tiene buenas intenciones.

El otro cambio positivo es el de Roz, pues este personaje juega con las apariencias. Al comienzo de la historia aparece retratada como una secretaria con mal humor y trato tosco, pero al final de la historia sorprende al espectador revelando su verdadera identidad, pues es la líder de la CDA. Contra todo pronóstico, se muestra comprensiva con el problema y solución que le plantean Sulley y Mike acerca de los niños humanos.

Por otro lado, se encuentran cambios negativos en los dos personajes antagonistas, que lo experimentan de forma distinta. En primer lugar, Randall ya aparece como un personaje egoísta y negativo, pero experimenta un cambio a peor cuando nos muestra hasta dónde es capaz de

llegar para conseguir su objetivo. El cambio negativo de Waternoose sí resulta más sorprendente. En el sentido inverso al cambio de Roz, Waternoose aparece como una persona afable que quiere lo mejor para la empresa, pero poco a poco va dejando al descubierto sus verdaderas intenciones, pues está dispuesto a hacer cualquier cosa para conseguir beneficios.

## **RESUMEN:**

En este análisis, se encuentra una peculiaridad respecto a antagonistas y protagonistas. En primer lugar, los perfiles psicológicos de los personajes antagónicos son prácticamente similares, compartiendo muchas de sus características como dominantes, hedonistas, cautelosos, etc. Sin embargo, el perfil psicológico de los dos protagonistas, Mike y Sulley, es opuesto. Aunque Mike en algunas ocasiones actúa de forma egoísta, terminará ayudando a su amigo en su objetivo de proteger a Boo. Se trata de una pareja de amigos con personalidades opuestas que unidos se complementan. En eso se basa su amistad.

En el caso de Sulley, hay que destacar la relación paternal que tiene con Boo pues, a partir de la aparición de este personaje, Sulley experimenta un cambio, tomando una actitud de protección hacia la niña. Y es que se encuentran muchas similitudes en la relación de estos personajes con la relación que un padre primerizo tendría con su primer hijo. Inseguridades, miedos, protección, pero a la vez felicidad, diversión y orgullo.

Atendiendo a los personajes femeninos, encontramos a Celia, que cumple el rol de mujer-objeto y aparece también junto al tópico de relación amorosa. Por otro lado está Roz, un personaje de gran autoridad que provoca temor, y que, a su vez, no es un personaje ni joven ni atractivo, con un puesto de responsabilidad, por lo que no se le asocian las características que posee Celia, sino a un estereotipo de mujer madura y autónoma.

## **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Monstruos S.A.*, se dan tres situaciones de tristeza positiva.<sup>13</sup> En todos los casos, son los protagonistas los que se ven envueltos en las situaciones en torno a esta emoción.

En el primer caso, Mike y Sulley son los principales responsables de provocar esta emoción. Discuten entre ellos y Sulley se va para salvar a Boo, aunque él esté triste por dejar atrás a Mike y este sienta lo mismo por haberse alejado de su amigo.

Por otro lado, en el segundo caso, Boo es quien provoca la emoción y Sulley quien la experimenta, pues debe despedirse de la niña para siempre y sabe que la echará muchísimo de menos. No obstante, Boo ha de volver con su familia, era lo correcto y lo que se debía hacer.

En el último caso, Boo es quien vuelve a provocar la emoción y Sulley es, de nuevo, quien la experimenta. Esta vez, Sulley está triste porque echa de menos a Boo, pero gracias a su recuerdo, concretamente al recuerdo de cuando su risa provocó una subida de energía, consigue cambiar la forma en que trabajaba su empresa hasta ese momento, obteniendo energía del grito de los niños, y en lugar de asustarles, les hacen reír.

---

<sup>13</sup> Ambas suceden después de la primera hora de película, en los minutos “1:02:10”, “1:19:20” y “1:21:24” respectivamente



## **PERFIL PSICOLÓGICO:**

Del total de cinco personajes que se han analizado en la película *Buscando a Nemo*, contemplando su perfil psicológico, se puede comprobar que cuatro de ellos resultan ser más temerarios, frente a solo uno que es más cauteloso. Este personaje se corresponde con el sujeto protagonista del relato, Marlin, el padre de Nemo. El resto de personajes son Dory, el propio Nemo, Gill y Darla.

En cuanto a la oposición optimismo/pesimismo, Marlin vuelve a ser el único de la lista en la categoría pesimista, pues el resto tienen un carácter más optimista. Darla y Nemo son más optimistas quizá por su edad (son niños); Dory por sus pérdidas de memoria y evasión de la realidad y Gill porque su único deseo es escapar de donde le tienen prisionero y anhela huir.

Solo hay dos personajes introvertidos, Marlin y Gill. El resto son todos de carácter más extrovertido; los tres personajes que se muestran más infantiles, Nemo, Dory y Darla. Además, tres de los cinco personajes son dominantes, y solo dos resultan ser algo más sumisos: Dory y Nemo. Dory porque ayuda a Marlin, que es el que ejerce de guía en este caso para encontrar a su hijo y Nemo que es el pez más joven de la pecera y ayuda a Gill en la misión de escapar de allí. También se puede decir que solo hay dos personajes de carácter hedonista y que los tres restantes son más moralistas. El hedonismo en este caso está unido a la corta edad de Nemo y Darla. Nemo al principio desobedece a su padre y solo piensa en él mismo y Darla es una niña muy extrovertida que solo busca divertirse, aunque haga daño a los peces en el camino.

Para terminar, cabe destacar que Marlin es el único personaje que muestra un perfil más realista que el resto, que resultan más utópicos en su personalidad.

## **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Hay tres protagonistas clave en esta historia: Marlin y Dory por un lado y Nemo por otro. Gill es un personaje secundario y Darla es la antagonista, ya que representa una amenaza para los peces de la consulta del dentista.

Desde el punto de vista actancial, aquí los datos se encuentran más repartidos. Marlin es, sin duda, el sujeto principal de la película. Es quien emprende la búsqueda y quien guía y dirige la narración. Dory es su ayudante, puesto que no se separa de él, y pese a que le cuesta seguirle a veces, hace todo lo posible dentro de sus capacidades por seguirle el ritmo y ayudarlo en lo que pueda, incluso se adelanta a Marlin en varias ocasiones. Nemo es el objeto en este caso, ya que le están buscando para traerle de vuelta a casa. Gill es ayudante de Nemo, al igual que Dory lo es de Marlin, solo que Gill busca también ayudarse a sí mismo y al resto de la pecera porque si Nemo triunfa en su misión todos obtendrían la libertad. Aunque es cierto que, en un mismo nivel, podría decirse que Dory tiene otro objetivo secundario al ayudar a Marlin a buscar a Nemo y es que, por fin, ha encontrado a alguien con quien estar y no sentirse sola. Además, Marlin y la búsqueda de Nemo la ayudan a recordar, y eso para ella es algo muy importante.

Para terminar, el único oponente de entre los analizados es Darla, que coincide con ser la antagonista principal del relato.

## **CAMBIO:**

Marlin y Nemo son los únicos personajes que muestran un cambio significativo en el relato. Marlin porque descubre que ser tan sobreprotector no ayuda en realidad a su hijo, y Nemo porque comienza a confiar más en su padre. La relación paternofilial se consolida a medida que avanza la historia y ambos descubren el amor y respeto que siente uno hacia el otro. Nemo, además, gana confianza en sí mismo al mostrar arrojo y ponerse en peligro para lograr escapar de la pecera, y teniendo en cuenta que fue capturado la última vez que mostró este carácter, es toda una hazaña a destacar.

El resto de personajes no muestran cambios significativos en el relato. Gill siempre ha tenido el mismo objetivo. Aunque tenga altibajos en los que se plantea abandonar para no poner en peligro a Nemo, su personalidad no varía. Darla permanece estable en toda su aparición, y Dory siempre es alegre y extrovertida. Es cierto que muestra cambios de conducta dependiendo de la situación en que se encuentre, pero como algo normal, no como una evolución destacable de su perfil psicológico o respecto al resto. Aunque es importante mencionar que gracias a la aventura vivida, consigue amigos que la sacan de su soledad y mejora un poco su memoria a corto plazo.

## **RESUMEN:**

De los cinco personajes analizados, tres son masculinos y dos femeninos: Darla y Dory. Además, entre los tres protagonistas solo uno es femenino; Dory, por tanto hay mayoría de personajes masculinos en la película.

Marlin es el único personaje que se sitúa como cauteloso, pesimista y realista. En su caso estos tres conceptos se unen para conformar la personalidad del pez, único protagonista y sujeto de la acción. El resto de personajes se representan con un carácter más temerario, optimista y utópico. Cada uno tiene sus propias aspiraciones y objetivos, y aunque algunos de ellos tienen problemas y buscan cómo resolverlos, el carácter de Marlin de sobreproteger a Nemo aumenta más sus características pesimistas y le hacen preocuparse y estar más nervioso y deprimido casi todo el relato.

Lo introvertido y extrovertido en este caso está unido a la edad (real o mental) de los personajes, asociando lo extrovertido a la niñez, la infancia, la diversión, etc., y lo introvertido a la madurez, a personajes más adultos como Marlin y Gill.

## **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Buscando a Nemo*, se producen tres situaciones de tristeza positiva, que provocan cambios en la trama.<sup>14</sup> En la primera situación, la tristeza positiva se presenta en el personaje de Marlin, debido a Dory. A Dory le pican las medusas por culpa de que Marlin no la ha escuchado. Debido a la culpa que siente, comienza a confiar más en su compañera y al final consiguen llegar a su destino.

En el siguiente caso, es Marlin quien provoca la emoción y Nemo quien la experimenta. Marlin cuenta la historia de cómo raptaron a Nemo y se entristece. Debido a expresar sus sentimientos, la historia va pasando de un animal marino a otro hasta llegar al propio Nemo, que se entera de

---

<sup>14</sup> La primera situación sucede en el minuto "45:04", la segunda en el "53:27" y la última en el "1:07:50".

que su padre le está buscando y se vuelve más activo para intentar escapar.

Y el último caso se produce en Marlin, de nuevo influido por Dory. Marlin y Dory han sido tragados por una ballena y Marlin se entristece pensando que no lograrán salir. Dory dice que no siempre puede proteger a Nemo y que Marlin debe soltarse más y preocuparse menos. Este hace caso a Dory y acaban escapando de la ballena.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

Del total de nueve personajes que se han analizado en la película *Los Increíbles*, en cuanto a su perfil psicológico cabe destacar que cuatro de ellos son temerarios, frente a cinco que son más cautelosos. Los temerarios son Bob, el padre de familia; dos de sus hijos (Dash y Vi) y Síndrome, el antagonista.

Hay mayoría de personajes optimistas, seis, frente a personajes más pesimistas, que solo hay tres. Estos tres personajes son Helen, Vi y Mirage, es decir, la madre de la familia, su hija y la ayudante de Síndrome, respectivamente, todos ellos femeninos. Dos de estos personajes, Vi y Mirage resultan ser, además, los dos únicos personajes introvertidos de entre los analizados, siendo los siete restantes de carácter más extrovertido.

Por otro lado, hay cuatro personajes que resultan más dominantes que el resto, que serían Bob, Dash, Edna y Síndrome, es decir, el protagonista (Bob) y su hijo, la diseñadora de trajes de superhéroes y el antagonista. Entre los personajes sumisos nos encontramos a Helen y su hija Vi (aunque es cierto que esta cambia su perfil durante el relato y acaba mostrando más arrojo), Lucius, Jack-Jack (el bebé) y, de nuevo, Mirage.

Solo hay un personaje hedonista, Síndrome. El resto muestra ser más moralista, incluso Mirage, que ayudaba a Síndrome, acaba tornándose en favor de los héroes. Mirage muestra también un perfil más realista, ya que ve cómo actúa Bob y decide ayudarlo, modificando su comportamiento. A este perfil también corresponderían Helen y Vi (que suelen ir juntas en la mayoría de categorías), y también Lucius y Edna. Por tanto, los personajes más utópicos serían Bob y Dash (que sí van juntos en todas las clasificaciones), Jack-Jack y Síndrome.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Se podría decir que en la película hay cuatro protagonistas clave: Bob, Helen, Dash y Vi, la familia de superhéroes casi al completo -excepto por el joven Jack-Jack-. Aparte de estos hay otros cuatro personajes que resultan más secundarios como Lucius, Jack-Jack, Edna y Mirage, y un claro antagonista, Síndrome.

Desde el punto de vista actancial, cabe destacar que Bob es el único sujeto, pese a no ser el único protagonista. Él es quien guía la narración. Los otros tres protagonistas son más que nada ayudantes, a los que se unen Lucius, Edna y Jack-Jack (ayuda al final de la película, por él acaba muriendo Síndrome). Aparte solo quedan Mirage y Síndrome que se establecen como claros oponentes. Aunque Mirage acaba estableciéndose como ayudante al final.

## **CAMBIO:**

Helen y Bob son los únicos personajes que presentan varios cambios en el relato, algunos positivos y otros negativos. Helen comienza siendo aventurera y activa. No quiere caer en la rutina, que es donde acaba precisamente al casarse con Bob. Helen se convierte en ama de casa y olvida quién es de verdad, es Edna quien se lo recuerda y la insta a que vaya a salvar a su marido. Sus cambios están, por tanto, ligados a este. Cambia por Bob al principio, ya que es él quien quería formar una familia, y cambia por él cuando está en peligro, volviendo a su antigua identidad para ir a salvarle.

A Bob le sucede al contrario. Desde el principio quiere una familia, pero cuando al fin se asienta, echa de menos la vida de superhéroe y lo arriesga todo para volver a ella. Lo que Helen quiera queda más al margen, ella se muestra como la nota discordante. Una vez que Bob consigue volver a su vida anterior y ve el peligro en que se ha puesto a sí mismo y a su familia, descubre que lo realmente importante para él es estar junto a ellos.

Por otro lado, tanto Dash, como Vi, Jack-Jack y Mirage presentan cambios positivos a lo largo del relato. Los dos primeros porque aprenden a controlar sus poderes y porque obtienen lo que querían al principio. Dash consigue apuntarse a atletismo (sus padres no le dejaban por poner en riesgo su identidad secreta) y Vi consigue volverse más valiente y dejar de lado su timidez. Este cambio, no obstante, resulta algo violento porque sucede muy de golpe y pasa de un extremo a otro, además al final su arrojo se demuestra mostrando que es capaz de hablarle al chico que le gusta, por lo que su cambio gira en torno a otro personaje masculino.

En el caso de Jack-Jack, su cambio es simplemente porque adquiere sus poderes, que además resultan ser los mejores y más completos de toda la familia, y gracias a ellos Síndrome acaba teniendo un accidente en el que fallece, acabando así con el villano. Y Mirage cambia su perfil actancial de oponente a ayudante al dejar libre a Bob. El único personaje que cambia para mal es Síndrome, que comienza siendo un aficionado a los superhéroes y queriendo ser como ellos, y por el rechazo de Bob acaba evolucionando hacia lo contrario, un supervillano.

Lucius y Edna no presentan cambios significativos. Lucius mantiene su actitud jovial e irónica, y Edna su destreza como diseñadora y su espíritu dominante y de carácter fuerte.

## **RESUMEN:**

Los personajes con un perfil más temerario son Síndrome, justificado por ser el antagonista de la película; Dash y Vi, que desobedecen a su madre y van con ella en la misión; y Bob, que es quien se vuelve a meter en el mundo de los superhéroes en un principio.

Tiene sentido que Síndrome sea el único personaje hedonista, puesto que lo único que persigue es conseguir sus intereses, ni siquiera le importa Mirage, que era su compañera. Mirage es realista y esto le hace darse cuenta de cómo son en realidad las cosas, por eso cambia de oponente a ayudante, y de hedonista a moralista. Aunque nunca llegó a ser hedonista del todo porque no miraba por ella y sus intereses, sino por Síndrome.

Cabe destacar que Helen y Vi suelen ir juntas en las diversas clasificaciones y Dash suele ir con Bob. A ellos se les muestra más dominantes, más independientes, utópicos y extrovertidos (Helen lo es, pero en la mayoría de los casos es para mostrar su frustración, no en el tono desenfadado con que se manifiesta en los otros dos). Por el contrario, a Helen y Vi se las

muestra más sumisas, retraídas, introvertidas o descontentas en general. Mirage también es introvertida debido a su carácter reservado y misterioso. Edna es el único personaje femenino que suele salirse más de esos roles.

En cuanto al esquema actancial, es destacable que solo Bob sea sujeto, ya que Helen y sus hijos también son protagonistas, y quedan más relegados. Todos tienen la misma importancia en pantalla, pero Bob sobresale siendo quien actúa realmente. Los otros tres actúan en consonancia a él.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En el caso de *Los Increíbles*, pueden verse cinco situaciones de tristeza positiva, con mayor y menor importancia.<sup>15</sup> En la primera situación es Bob quien provoca la emoción y Helen quien la experimenta. Helen se entristece pensando en Bob, que está en peligro y se echa a llorar. Edna le pide que recuerde que ella es poderosa y puede salvar la situación, por lo que consigue ponerse en marcha y afrontar el peligro.

En el segundo caso es la familia de Bob quien provoca la emoción y el propio Bob el que la experimenta. Bob piensa que ha perdido a su familia y coge a Mirage de rehén. A Síndrome parece darle igual y Bob acaba por soltarla. Mirage se vuelve del lado de Bob y le ayuda a escapar.

En el tercer caso, Violeta es quien provoca y experimenta esta emoción. Comienza a llorar y dice a su madre que siente no haber sido de más ayuda, y gracias a expresar estos sentimientos, su madre le contesta diciéndole que no se reprima, que de rienda suelta a sus poderes y no tenga miedo. Violeta le hace caso y experimenta un gran cambio en la narración.

En la cuarta situación, Bob y su familia están atrapados y Bob se derrumba y dice que lo siente, que todo es culpa suya. Aquí comprende realmente lo mucho que quiere a su familia y que es más importante que ser un superhéroe.

En el último caso, Síndrome es quien provoca la emoción y Jack-Jack el que la experimenta. Síndrome intenta raptar a Jack-Jack y este está triste porque le están alejando de su familia. Tarda poco en reaccionar y mostrar por primera vez sus poderes, liberándose, de este modo, de Síndrome para siempre.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

De los cinco personajes analizados, tres se posicionan en el perfil temerario; Rayo, Mate y Chick, mientras que Sally y Doc se mantienen en el perfil cauteloso. También hay mayoría de personajes optimistas y extrovertidos pues solo uno de ellos, Doc, se encuentra en el perfil

---

<sup>15</sup> Estas situaciones suceden en los minutos "1:03:10", "1:12:00", "1:15:14", "1:31:10" y "1:44:00", todos pasados ya la primera hora de película.

pesimista e introvertido. Lo mismo ocurre con el perfil dominante que se encuentra en cuatro personajes frente al perfil sumiso, en el que solo está Mate.

Por otro lado, en el perfil moralista hay cuatro personajes frente al hedonista, en el que solo hay dos, Rayo y Crick. Esto puede deberse a que ambos personajes son pilotos de carreras con gran ambición por la victoria, por lo que se muestran como egoístas y envidiosos, pensando en su propio beneficio, aunque a Rayo se le dará una lección de humildad cuando aprende que lo más importante de la vida no es ganar la carrera, sino la amistad y tener un equipo que te respalde. Finalmente, solo hay dos personajes utópicos, Rayo y Mate, frente a tres realistas.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Entre los cinco personajes analizados se encuentra Rayo, el protagonista y único sujeto de la acción. Rayo compite contra el antagonista, Chick, por ser campeones y ganar la carrera, por lo que Chick es el oponente ante el objetivo de Rayo: ganar y tener éxito.

Por otro lado, aparece Doc como secundario, pero en el esquema actancial es el destinador que acerca a Rayo a su objetivo. Aunque este no termina ganando sí que le enseña una gran lección sobre la amistad y el trabajo en equipo. Los dos personajes restantes son secundarios y ayudantes de Rayo. Aunque en un primer momento se opongan a sus deseos y lo retengan en el pueblo, gracias a ellos Rayo consigue mejorar y aprender a valorar lo que de verdad importa.

### **CAMBIO:**

De los cinco personajes analizados, tres de ellos experimentan un cambio positivo. En primer lugar, Rayo McQueen aprende a trabajar con un equipo y la lección fundamental de que ganar no es lo más importante. A raíz de la convivencia con los habitantes del pueblo entiende que sus objetivos son banales y encuentra la verdadera amistad allí. En segundo lugar, se encuentra el cambio de Doc. Este personaje es reacio a ayudar al protagonista, pero una vez que Rayo le demuestra que no es como él pensaba y que ha aprendido la lección arreglando el pueblo, se muestra agradecido e incluso arrepentido por haber delatado ante la prensa dónde se encontraba el piloto. Finalmente terminará mostrándose orgulloso del cambio que ha experimentado Rayo y de cómo ha obrado correctamente en la carrera ayudando al aspirante más veterano.

Finalmente, se debe mencionar el cambio de Sally, que comienza su relación con Rayo de forma hostil. Sin embargo, él va ganándose su confianza poco a poco hasta que terminan enamorándose.

### **RESUMEN:**

A pesar de ser protagonista y antagonista, Rayo y Chick tienen un perfil psicológico bastante similar. La diferencia principal se encuentra en que Rayo sufre un cambio al estar en contacto con los demás personajes de la historia y Chick permanece plano. Se puede intuir por esto que la competitividad lleva asociada comportamientos dominantes, hedonistas y temerarios, por lo que los pilotos están dispuestos a ganar a cualquier precio sin importar los medios utilizados.

En el personaje de Doc aparecen dos perfiles que parecen ir unidos a su edad más avanzada y a un pasado en el que sufrió: la cautela y el pesimismo. Se deduce que, por ser un personaje con más experiencia y bagaje, ve la vida de forma más pesimista y con resentimiento, también por el hecho de no haber conseguido su objetivo.



Mencionando al único personaje femenino analizado, se vuelve al tópico de mujer-objeto, a pesar de no ser un personaje sumiso, siempre queda en un segundo plano, relegado a una trama amorosa.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Cars*, se dan dos situaciones de tristeza positiva.<sup>16</sup> Ambas producen cambio en la trama. En el primer caso, Sally es quien provoca esta emoción y Rayo quien la experimenta. Sally cuenta a Rayo, de forma nostálgica, cómo era antes el pueblo y Rayo actúa de forma casi inmediata para conseguir que el pueblo volviese a ser como antes de la construcción de la gran autopista.

En la segunda situación, Doc es quien provoca la aparición de la emoción y Sally, Rayo y el resto de habitantes del pueblo son quienes la experimentan. En este caso, se produce en la escena en que Rayo se marcha del pueblo porque Doc ha informado de su paradero provocando su partida. Produce cambio en la trama porque Doc se arrepiente y va a buscar a Rayo para ayudarlo a cumplir su sueño.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

Los cinco personajes analizados se reparten entre todas las parejas de perfiles casi en la misma proporción.

Los dos personajes secundarios analizados, comparten muchos de los perfiles psicológicos, pues Colette y Emile son cautelosos, optimistas, moralistas y realistas. La diferencia radica en que Colette tiene una personalidad dominante mientras que Remi es más sumiso.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Respecto a su función en el relato y su análisis actancial se debe mencionar que Remi es el protagonista y el sujeto de la acción. Linguini se encuentra en la función de pivote pues es protagonista junto con Remi pero en muchas ocasiones se encuentra al servicio de éste. Ambos tienen objetos diferentes en la historia: mientras Remi quiere ser chef, Linguini solo quiere encontrar un lugar en el mundo donde sentirse cómodo y un trabajo que pueda desempeñar bien. A su vez Linguini es el destinador de la acción, pues es el nexo que hace posible que Remi como sujeto acceda a las cocinas del restaurante.

Skinner es el claro antagonista y, a su vez, oponente de la trama, mientras que Colette y Emile son secundarios. Colette es la ayudante, tanto de Linguini como de Remi. También Emile es ayudante pero sus meteduras de pata parecen llevarlo al lado del oponente.

### **CAMBIO:**

Se encuentran dos cambios positivos en el relato. En primer lugar, hay un cambio positivo en el personaje de Colette. Al principio, su actitud hacia Linguini es de desconfianza, pues mantiene una coraza hacia otras personas con cierto aire de masculinidad. Ella misma dice en uno de los diálogos que ha luchado para llegar donde está siendo una mujer joven. Pero poco a poco se va enamorando de Linguini e incluso termina cediendo cuando descubre que el verdadero chef es

---

<sup>16</sup> La primera de ellas en el minuto "1:18:30" y la segunda en el "1:27:00".

una rata. En segundo lugar, Remi deja atrás su instinto y comienza a trabajar codo con codo con un humano, a pesar del miedo a los humanos que le había inculcado su padre. Su deseo de llegar a ser Chef y estar en contacto con múltiples sabores es más fuerte que todo ese miedo. En este mismo personaje también encontramos un cambio negativo, pues su perfil hedonista hace que anteponga sus deseos a la felicidad de su nuevo amigo Linguini. Remi siente celos y envidia del reconocimiento que recibe Linguini cuando ha sido él el que ha conseguido cocinar como un profesional. También está celoso de Colette, pues Linguini le da a ella todo el mérito. Pese a ello, finalmente demuestra su buen fondo y triunfa la amistad, ayudando a Linguini a reclamar lo que le corresponde por derecho, pero siempre manteniendo su objetivo: ser un chef de verdad.

### **RESUMEN:**

Algo que puede resultar curioso en este análisis es el hecho de que tanto el protagonista, como el antagonista tienen en común casi todos los perfiles, es decir, tanto Remi como Skinner son personajes temerarios, pesimistas, dominantes y hedonistas. Aunque los objetivos de ambos personajes son totalmente diferentes, ambos comparten el perfil psicológico propio de un chef ambicioso, aunque el tipo de ambición aquí es distinto pues Skinner solo quiere lucrarse y Remi ambiciona cocinar buenos platos.

Por otro lado, el personaje de Colette sufre una evolución a medida que avanza la trama. Se presenta como un personaje un tanto machificado, propio de una mujer que se abre paso en un mundo de hombres. Ella misma afirma haber sufrido mucho en su vida profesional por el hecho de ser mujer, por lo que llegar a la posición que tiene le ha costado mucho esfuerzo. Por lo que se entiende que en un primer acercamiento se muestre a la defensiva, de ahí su perfil psicológico dominante e introvertido. Sin embargo, a medida que avanza la trama termina apoderándose de este personaje la historia de amor.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Ratatouille*, se producen dos momentos de tristeza positiva.<sup>17</sup> En el primer caso es la anciana de la casa de campo quien provoca la emoción y Remy quien la siente. Remy acaba de perder a su familia, pero Gusteau en su imaginación le dice que no se centre en lo que deja atrás o nunca podrá seguir adelante. Se produce un cambio en la trama puesto que Remy acaba en el restaurante de Gusteau, donde pasa el mayor tiempo en la película.

En la segunda escena, Linguini deja de lado a Remy por Colette y este se siente solo y traicionado, así que decide vengarse y lleva a la colonia de ratas al restaurante. Mientras lo intenta encuentra la carta de la madre de Linguini donde dice que Gusteau era su padre. Por lo que consigue que Linguini herede todo lo que le pertenece.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

De los cuatro personajes analizados, cabe destacar que solo uno es cauteloso, frente al resto que son de carácter más temerario. Este personaje es el comandante McCrea que, debido a su peso y forma de vida totalmente sedentaria, no se mueve de la silla, igual que el resto de la

---

<sup>17</sup> El primero en el minuto "14:05" y el segundo en el "1:07:46".

tripulación. No obstante, al final cambia su situación. También cabe destacar que AUTO es el único personaje pesimista, frente a los otros tres que resultan más optimistas.

Por otro lado, el personaje más extrovertido es, sin lugar a dudas, WALL-E. Puede parecer lo contrario debido a su carácter más sumiso y algo tímido, pero durante todo el relato no deja de ir de un sitio a otro provocando el caos. EVE, McCrea y AUTO son personajes más introvertidos. AUTO no deja ver sus verdaderas intenciones al principio, se las reserva. McCrea es un personaje tranquilo y EVE, pese a ser luchadora, no muestra el nervio que muestra a veces WALL-E.

EVE y AUTO son los personajes dominantes. WALL-E y McCrea son más sumisos respecto a ellos. EVE normalmente guía a WALL-E y McCrea se deja manipular (al principio) por AUTO. AUTO es el único personaje hedonista de los cuatro, los demás son más moralistas. Y este personaje junto a EVE resultan más realistas que WALL-E y McCrea, que tienen más esperanzas y visiones de un futuro mejor.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

WALL-E y EVE son los personajes protagonistas de esta historia, que además coinciden con ser los sujetos de la acción. WALL-E es algo más protagonista que EVE, ya que es el personaje con el que se inicia el relato y que más tiempo vemos en pantalla, pero desde que EVE aparece en escena, cobra también una gran importancia.

El comandante McCrea es de carácter más secundario, al igual que AUTO que es el antagonista de la historia. McCrea puede clasificarse como ayudante, y AUTO claramente como oponente.

### **CAMBIO:**

Hay dos personajes que presentan un cambio más significativo que el resto: EVE y McCrea, ambos positivos. EVE porque al principio solo le interesa seguir la misión para la que la han programado, y cuando conoce a WALL-E no se muestra muy interesada en el robot. Al conocerlo más, llega a poner a WALL-E por encima de la misión, aunque este le insta a que continúe. EVE comienza a ver las cosas desde otro punto de vista, rebelándose contra el sistema.

McCrea, por otro lado, comienza siendo más sumiso frente a la autoridad de AUTO, que es quien controla la nave Axiom, donde va toda la vida humana de la Tierra. McCrea aprende más sobre la Tierra y cree que pueden volver a repoblarla (EVE encontró una planta en la superficie terrestre), pero AUTO se opone e intenta liderar sobre él. AUTO en cambio muestra una evolución negativa. Al principio parece que se deja liderar por McCrea, pero en realidad oculta sus verdaderas intenciones, que solo muestra cuando no tiene más remedio y se rebela contra el comandante, descubriendo su verdadero ser.

WALL-E no presenta un cambio importante, mantiene la misma línea moralista, optimista, y utópica durante toda la película. Es un personaje cautivador de principio a fin. Quizá se podría resaltar el hecho de que, pese a que va detrás de EVE todo el tiempo, cuando esta al fin muestra más interés por él, WALL-E deja eso de lado para centrarse en conseguir que la nave vuelva a la Tierra. Los personajes influyen mucho el uno en el otro.

## RESUMEN:

Siendo el antagonista de la historia, se podría esperar que AUTO fuese optimista como muchos otros villanos que siempre creen que van a tener éxito. Quizá su carácter pesimista se deba a su programación. Al ser un robot, le fueron dadas ciertas instrucciones para no dejar que la nave Axiom volviese a la Tierra, así que no cree en el comandante cuando le dice que hay esperanza, cree que la misión saldría mal porque es lo que le enseñaron. McCrea en cambio, sí alberga esa esperanza de volver, al igual que WALL-E y que EVE.

Por otro lado, McCrea presenta un cambio importante en torno a su forma de vida y carácter. Pese a que comienza siendo más cauteloso, más retraído, al final logra ponerse en pie (literalmente) y hacerle frente a AUTO al descubrir la verdad. Su carácter optimista ayuda a este cambio que logra desarrollar. Es normal que AUTO sea hedonista y dominante, al ser antagonista y oponente del resto de personajes. No obstante, su hedonismo radica, como ya se ha mencionado, en su programación, ya que ha sido diseñado para actuar de esa manera.

McCrea se convierte en ayudante en el mismo momento en que descubre que hay posibilidades de volver a la Tierra. Es algo que al principio no parece preocuparle tanto, hasta que descubre, gracias a una gran cantidad de imágenes y vídeos de archivo, cómo era la Tierra antiguamente sin toda esa contaminación y basura.

Para terminar, es importante destacar que solo EVE es un personaje femenino de entre los cuatro analizados. Aunque es cierto que, al menos, muestra una personalidad independiente, decisiva y con un fuerte espíritu, más que el resto de personajes.

## TRISTEZA POSITIVA:

En *WALL-E*, hay dos momentos clave de tristeza positiva.<sup>18</sup> En la primera situación, la emoción es provocada por EVE y experimentada por WALL-E. Este se siente triste porque se llevan a EVE en una nave, así que abandona la Tierra y sube también a bordo. Gracias a esto emprende una aventura que le lleva a salvar el destino de la humanidad.

La siguiente situación de tristeza positiva ocurre en la escena en que EVE ve cómo WALL-E está dejando de funcionar y solo quiere ayudarlo. EVE está triste por él (WALL-E es quien provoca la emoción y ella quien la siente), pero WALL-E le hace entender que deben seguir con la misión, que es lo importante. Gracias a esto tienen éxito y WALL-E se salva.



## PERFIL PSICOLÓGICO:

De los tres personajes analizados en esta película, cabe destacar que solo uno es más cauteloso respecto a los otros dos. En este caso, el cauteloso es el protagonista del relato, Carl Fredricksen. Aunque a medida que avanza la historia va cambiando su forma de ser. Este personaje es, además, el único de los tres que resulta más pesimista e introvertido. Russell y

---

<sup>18</sup> El primer momento se produce en el minuto “31:51” y el segundo en el “1:14:43”.

Muntz son más extrovertidos y optimistas. Russell quizá por su corta edad y Muntz por ser el antagonista y creer que todo le saldrá a su antojo.

Por otro lado, Carl y Muntz son los dos personajes más dominantes, cada uno por su lado. Russell es más sumiso con respecto a Carl, aunque en un momento dado se rebela contra este para salvar a Kevin (el gamusino).

Respecto a la tendencia hedonista/moralista, Carl y Muntz encajan más en el primer grupo y Russell en el segundo. No obstante, Carl pasa de uno a otro a lo largo de la historia, a medida que conoce más a Russell. Además, cada uno a su manera, Russell y Carl resultan ser más utópicos que Muntz. Russell es un niño extrovertido y optimista, por lo que esto no resulta extraño. Y Carl porque no deja de recordar a su fallecida esposa, Ellie, y arriesga todo por una ilusión que ambos tenían cuando estaban juntos. Charles en cambio, es más realista y busca algo físico, un animal mitológico que sabe que existe y que le devolverá la fama que le arrebataron en el pasado.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Los protagonistas de la historia son Carl y Russell. El primero más que el segundo, pero ambos comparten una gran cantidad de tiempo en pantalla, siempre van juntos, y ambos son los principales sujetos de la acción. Por otro lado, Charles es el principal antagonista y oponente del relato. Al principio no lo parece, ya que era un ídolo para Carl desde su infancia, pero se descubre que en realidad no era tan bueno como parecía y han de huir de él.

### **CAMBIO:**

Respecto al cambio que experimentan los personajes hay que mencionar que, tanto Carl como Russell, tienen un cambio positivo en la historia. Carl porque al principio resulta huraño y malhumorado y luego cambia su actitud y Russell porque comienza siendo un niño solitario y algo más dubitativo y se vuelve más valiente y encuentra en Carl una figura paterna.

Por otro lado, Muntz es el único que experimenta un cambio negativo. Basado en el discurso de las falsas apariencias, Muntz al principio parece un personaje afable, que se apoya en esa idolatría que parece sentir Carl hacia él desde que era joven, por lo que logra atraer a los protagonistas hacia él. Cuando se descubren sus verdaderas intenciones, Carl y Russell huyen, y la actitud de Muntz cambia radicalmente.

### **RESUMEN:**

Carl es el único personaje que se encuentra solo en tres categorías. Es cauteloso, pesimista e introvertido, al contrario que los otros dos personajes analizados. Su forma de ser tiene sentido porque ha perdido a la persona más importante de su vida y se encontraba solo en el mundo. Pero cuando Russell entra en la historia y ambos se sumergen en una peligrosa aventura, cambia su actitud influida por este otro personaje. De modo que las características de Russell acaban impregnándose en el propio Carl, modificando su forma de ser y actuar. Todo ello a pesar de que Carl era el más dominante de ambos, ya que Russell al ser un niño, se deja guiar por él. Carl, además, está incluido en el grupo hedonista porque parece que su personalidad se acerca más a esta característica, pero, al igual que le pasa con las anteriormente mencionadas, esto también cambia y acaba mostrando su carácter moralista, que parecía al principio que había quedado enterrado junto a Ellie.

Aunque su perfil esté conformado de esta manera, Carl es un personaje utópico que persigue un sueño. No un sueño enteramente propio, sino uno compartido con su fallecida esposa, por eso lo da todo para conseguirlo. Al final, no obstante, acaba dándose cuenta de que a Ellie la lleva en el corazón, y no necesitaba aferrarse tanto a otras cosas, solo a ese sentimiento.

Respecto a la relación entre ambos protagonistas, lo más importante es que tanto Carl como Russell acaban encontrando el uno en el otro a una familia, dejando a un lado la soledad que los rodeaba.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Up*, hay cinco situaciones de tristeza positiva.<sup>19</sup> En el primer caso es Ellie quien provoca la emoción y Carl quien la siente. Esto se produce de forma indirecta, ya que Carl es quien está recordando a Ellie. Debido a este recuerdo de su fallecida esposa, emprende un viaje que nunca llegaron a hacer juntos.

En el siguiente caso, Russell es quien provoca la aparición de esta emoción y él mismo y Carl son quienes la experimentan. Russell cuenta a Carl las continuas ausencias de su padre, pero esto consigue que Carl empatice más con el chico y comiencen a afianzar más su relación.

En la tercera situación, ocurre lo mismo que en la anterior. Russell se entristece hablando de su padre, y logra conectar más con Carl. En la cuarta situación, Carl ojea el libro de aventuras que tenía con Ellie y vuelve a entristecerse por su recuerdo. Carl lee la nota que Ellie había dejado en el libro, que decía “Gracias por la aventura, ahora busca una nueva”, y logra dejar atrás su actitud huraña y solitaria y cambiar con respecto a Russell, al que va a ayudar.

En el último caso, Carl ve cómo su casa, donde tantos recuerdos de Ellie guardaba, se aleja por el aire. Fue una decisión que él mismo tomó para salvar a Russell. Aunque se siente triste, es una liberación dejar ir todos esos objetos materiales, porque sabe que no necesita nada para recordar a Ellie.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

De los catorce personajes analizados, seis muestran tendencias más temerarias que el resto, que son más cautelosos. Los protagonistas de la historia, Woody y Buzz se encuentran en esta categoría, al igual que Lotso, el principal antagonista.

También cabe destacar que hay minoría de personajes pesimistas, cinco, frente a optimistas, que son nueve. Los personajes pesimistas son el Señor Patata, que suele estar más malhumorado que el resto, Rex, que es un personaje dubitativo y con miedo, Slinky, Bebé (el ayudante de Lotso) y Andy, que muestra estar alicaído gran parte de la película debido al gran cambio que va a realizar, alejándose de su hogar.

Por otro lado, solo hay tres personajes introvertidos frente a los otros once que resultan de carácter más extrovertido. Estos tres personajes son Buzz (protagonista), Slinky y, de nuevo, Andy, que se muestra muy reservado. De los personajes más extrovertidos cabe destacar a

---

<sup>19</sup> Estas se dan en los minutos “20:59”, “48:09”, “1:05:00”, “1:13:12” y “1:25:30”.

Woody, que de entre los sujetos principales de la acción es el más destacable, y Jessie, que es un personaje con un rol muy activo y de personalidad muy nerviosa.

Al igual que en la primera separación entre personajes temerosos y cautelosos, en el caso de personajes dominantes frente a sumisos aparecen de forma más repartida, seis frente a ocho respectivamente. Entre los dominantes se encuentran los protagonistas, y de entre los seis hay dos personajes femeninos. Los dos restantes entran en la categoría de sumisos. Personajes hedonistas solo hay cuatro. Los tres oponentes principales (Lotso, Ken y Bebé) y el Señor Patata que, debido a su carácter huraño, le cuesta más abrirse a los demás. Por otra parte, hay cinco personajes utópicos, cada uno a su manera, frente a una mayoría de nueve que son realistas.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Woody y Buzz son, sin duda, los protagonistas de esta historia. Ha sido así desde la primera parte de *Toy Story* y así continúa siendo. Jessie es un personaje que, desde que apareció, ha cobrado gran importancia, aunque queda más relegada que estos dos.

En total, hay once personajes secundarios, entre los que se incluye a Jessie, que está a medio camino entre Woody, Buzz y el resto. Aparte, hay un único e indiscutible antagonista, Lotso, que una vez más comienza pareciendo todo lo contrario a lo que de verdad es.

Los tres sujetos principales de la historia son Woody, Buzz y Jessie, que suelen destacar sobre el resto y ejercen de guías. El objetivo suele variar según los personajes, pero con respecto a Woody, siempre ha sido volver con Andy. Cuando el resto descubre cómo es de verdad la guardería Sunnyside, se unen a este objetivo.

El destinatario final es Bonnie, que es la niña con quien acaban todos los juguetes de Andy. De hecho, es el propio Woody el que consigue que esto sea así. Hay varios ayudantes a lo largo del relato, y varios oponentes. Los ayudantes son el resto de juguetes de Andy (seis, incluyendo a Barbie que en realidad era de su hermana Molly), y los oponentes son todos de Sunnyside: Lotso, Ken y Bebé. Lotso siempre se mantiene en esta categoría, aunque al principio lo oculte, y los otros dos se dejan llevar por él, pero al final cambian su postura.

### **CAMBIO:**

Hay seis personajes que tienen un cambio positivo en el relato: por un lado, los tres sujetos principales de la acción, Woody, Buzz y Jessie; por otro Ken y Bebé, que pasan de oponentes a ayudantes; y, finalmente, Andy, que consigue dejar atrás su atadura a Woody y al resto de juguetes y dárselos a Bonnie para marcharse a la Universidad. Woody consigue dejar marchar a Andy, priorizando a sus amigos sobre él, mientras Buzz y Jessie al final se encuentran el uno al otro y, al igual que Woody, descubren que lo realmente importante es que se mantengan todos unidos.

El cambio de oponente a ayudante se produce en los dos personajes que más ligados estaban a Lotso, el principal antagonista. Bebé cambia porque al fin se da cuenta de que Lotso es quien lo alejó de su antigua dueña, que siempre le había querido, y Ken porque conoce a Barbie, y ella le hace cambiar y decantarse por el lado de los buenos. Lotso, en cambio, evoluciona negativamente. Al principio se ocultaba tras una máscara, que pronto se rompe y deja ver lo dominante y hedonista que es en realidad. Creó una especie de mafia dentro de Sunnyside y

quería controlarlo todo. Ni siquiera al final, cuando Woody le salva la vida, es capaz de volverse de su lado, y le traiciona, condenándole a la muerte (de no ser por los pequeños Aliens de Pizza Planet, habrían muerto todos los juguetes de Andy).

En cuanto a personajes que no experimentan un cambio importante están el Señor y la Señora Patata, Rex, Slinky, los Aliens (siempre obsesionados con “el gancho”), Barbie y Bonnie.

## **RESUMEN:**

Los tres sujetos principales de la película: Woody, Buzz y Jessie, entran juntos en las categorías de temerarios, optimistas, dominantes y moralistas. Los tres suelen imponerse ante el resto, que los toman como modelos a seguir, siendo siempre los líderes del grupo. Buzz se separa de los otros dos al clasificarse como introvertido, puesto que es más reservado que Woody y Jessie, que son mucho más activos. Aunque cuando los oponentes de la historia reinician a Buzz, este se vuelve mucho más extrovertido. Después vuelve a como era antes.

El antagonista, Lotso, es temerario, optimista (los villanos suelen serlo), extrovertido (aunque al principio lo pareciese menos), dominante, hedonista y utópico. Se enmarca claramente como un personaje que solo se centra en lo que él mismo quiere y desea conseguir, dejando al resto de lado e incluso pasando por encima de ellos, incluidos los que le ayudaban.

Cada personaje utópico desea algo distinto, pero todos suelen idealizar más que el resto sus objetivos. Woody está aferrado a Andy, e ignora todo lo que no tenga que ver con volver junto a él, los Aliens de Pizza Planet están todo el tiempo obsesionados con “el gancho” y cada vez que ven uno lo abandonan todo para ir detrás (algo que les viene muy bien a todos en el desenlace). Lotso es utópico porque cree en su propio Imperio y estructura forjados, Ken porque se abstrae del mundo y solo le importa la moda y Barbie, y Bonnie porque es una niña pequeña, que, como Andy en su niñez, solo quería divertirse y pasarlo bien jugando e imaginando que tiene grandes aventuras con sus juguetes.

En cuanto a los personajes femeninos, cabe destacar que, aunque la Señora Patata se muestra extrovertida, más que nada es para expresar indignación, preocupación o miedo. Junto a Jessie, es el único juguete de Andy que es mujer. Barbie era de Molly, y sí es verdad que es un personaje que se sale del estereotipo al que está más sometida la Señora Patata. Barbie muestra valentía, entusiasmo y derrocha positividad y honor, además de demostrar que es un personaje inteligente y muy moralista. Jessie también es activa, dominante, y optimista, y no se queda atrás. Pese a ello, debería haber más personajes femeninos importantes, sobre todo teniendo en cuenta la gran cantidad de personajes que aparecen en la película.

## **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Toy Story 3*, hay cuatro situaciones de tristeza positiva.<sup>20</sup> En el primero de los casos, Daisy es quien provoca la emoción y Bebé quien la siente. Woody hace recordar a Bebé a la dueña que tuvo que dejar atrás por culpa de Lotso, y comienza a llorar para luego cambiar su actitud y rebelarse contra el oso.

En la segunda situación, Andy es quien provoca la sensación que tanto su madre como Woody experimentan a la par. Andy se marcha a la Universidad y su madre y Woody van a echarle

---

<sup>20</sup> Estas situaciones se dan en los minutos “1:14:36”, “1:26:45”, “1:31:26” y “1:33:24”.



mucho de menos. Su madre sabe que es lo que tiene que hacer, y Woody también, así que decide dejarle ir, y unirse al resto de juguetes para quedarse con un nuevo dueño. Y, en el tercer caso, es Woody quien provoca la emoción y Andy quien la siente. Aquí sucede lo contrario de lo que pasaba antes. Ahora es Andy quien tiene que dejar atrás a Woody y se siente muy triste porque ha sido su juguete favorito desde que era pequeño. En el último caso ocurre igual. Andy se marcha en coche y mira hacia sus juguetes despidiéndose de ellos. Dice “gracias chicos” y se aleja de allí. Es una situación triste y emotiva, que tenía que pasar, ya que todos necesitaban decirse adiós para seguir su propio camino.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

De los siete personajes principales analizados, hay mayoría de temerarios frente a cautelosos. El único personaje más cauteloso es Miles, el antagonista principal, ya que al principio guardaba las apariencias ocultando quien era en realidad y debía andarse con cuidado. También cabe destacar que todos los personajes encajan más en el perfil optimista que en el pesimista, aunque por distintas razones. Algunos porque quieren detener al villano y creen que lo conseguirán, y los villanos porque creen que se saldrán con la suya. El único personaje que resulta más introvertido es Rayo, que no se muestra tan activo y nervioso como Mate, como los espías o como los oponentes. Rayo es un personaje que se guarda más las cosas para sí, aunque al final demuestre sacar algo más su carácter extrovertido.

Solo hay un personaje más sumiso que dominante y es Holly, el único coche femenino de entre los analizados. No obstante, es importante mencionar que esto se debe a que ha de seguir las órdenes de su superior, Finn McMissile. Por tanto, aunque demuestra iniciativa y coraje, hace lo que él le va diciendo.

Por otro lado, personajes hedonistas solo hay tres, que coinciden en ser los tres oponentes principales: Francesco, el Profesor Z y Miles. Aunque Francesco es muy diferente a los otros dos, ya que solo busca ganar a McQueen en las carreras mientras que los otros tienen objetivos mucho más macabros.

Por último, solo hay dos personajes realistas: Holly y el Profesor Z. El resto encajan más en la categoría de utópicos.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Hay dos principales protagonistas en el relato: Mate y Rayo McQueen. Es importante mencionar que, en la primera película de *Cars*, el protagonista era Rayo y el deuteragonista era Mate, y aquí es al revés, Mate cobra más importancia y Rayo queda más relegado a un segundo plano. Ambos son, además, los sujetos principales de la acción. Rayo pasa más tiempo enfocado en las carreras del Grand Prix, ignorando la trama de espías en la que se encuentra metido Mate, y este va por su lado junto a Holly y Finn.

El resto de personajes son secundarios: Holly, Finn, Francesco y el Profesor Z. Y Miles es el inconfundible antagonista principal, que al principio parecía ser bueno, pero que al final se

muestra que estaba fingiendo. Puede decirse que Francesco es objeto de la acción respecto a uno de los protagonistas: Rayo, ya que el objetivo de este en la carrera es superarle. Por otro lado, Miles es objeto también ya que es el personaje a quien Holly, Finn y el propio Mate están buscando en su misión para detenerle. Finn, es también destinador, puesto que es el agente de campo de la Inteligencia británica que da órdenes a Holly, y a Mate cuando este acaba envuelto en el problema del espionaje.

Por otro lado, Holly y Finn son ayudantes de Mate, el cuál acaba convirtiéndose en el cerebro de la operación. Y Francesco, el Profesor Z y Miles son oponentes. Mientras que el Profesor y Miles son personajes negativos que buscan hacer daño a quien haga falta para lograr sus objetivos, Francesco lo único que busca es ser campeón mundial de velocidad, por tanto, su perfil como oponente es de otra clase, y solo respecto a Rayo en la competición.

### **CAMBIO:**

El único personaje que muestra un cambio positivo en la historia es Rayo McQueen. Rayo comienza la historia únicamente preocupado de si ganará el torneo del Grand Prix. Poco a poco se va dando cuenta de que, aunque Mate le ponga inconvenientes en el camino debido a su comportamiento, es su mejor amigo y solo quiere estar a su lado.

Miles, en cambio, es el único personaje en mostrar una evolución negativa. Psicológicamente, en realidad siempre ha sido igual, solo que al principio no demostraba sus verdaderas intenciones. Solo al final se descubre que era la cabeza pensante de toda la operación de engaño respecto al combustible, y el causante de estropear varios coches durante las carreras. El resto de personajes no presentan grandes cambios de actitud o comportamiento.

### **RESUMEN:**

Aunque no existan personajes mayoritariamente pesimistas, a veces hay algunos que presentan rasgos de tal carácter, en ciertas ocasiones, como cuando Mate cree que no es capaz de detener la explosión de la bomba y deja de creer en sí mismo por un momento. No obstante, y en general, predomina el optimismo entre todos los personajes, aunque por motivos diferentes como ya se ha explicado.

Es destacable que solo haya un personaje femenino de entre siete analizados. Este personaje, Holly, muestra muchas características positivas, como que es optimista, extrovertida, temeraria, moralista, etc. Y, aunque encaje en la categoría de sumisos frente a dominantes, es únicamente porque tiene que seguir las órdenes de Finn debido a su trabajo. Aun siguiendo sus directrices, se muestra valiente, y activa. Pese a ello, un mayor número de personajes femeninos no vendría mal, ya que aquellos que sí aparecen en la historia aparte de Holly apenas tienen importancia, como Sally, la novia de Rayo, que aparece muy poco y solo para interaccionar con él.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Cars 2*, hay una sola situación de tristeza positiva.<sup>21</sup> Esta situación es provocada por Rayo y experimentada por su amigo Mate, el principal protagonista de la película. Rayo dice a Mate que necesita ganar confianza en sí mismo, y que no debe entristecerse por lo que los demás digan o piensen de él. Gracias a las palabras de Rayo, Mate se vuelve más seguro y se pone en

---

<sup>21</sup> Esta ocurre en el minuto "1:24:25".

marcha para detener al villano. Al mostrar sus verdaderos sentimientos de tristeza y sincerarse, consigue vencer su inseguridad, seguir adelante, y lograr su objetivo.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

En primer lugar, hay un reparto equitativo entre los perfiles temerario-cauteloso, pues en ambos encontramos dos personajes, Merida y Fergus como temerarios y Elinor y la Bruja como cautelosos. Encontramos un reparto similar en los perfiles optimista-pesimista y realista-utópico, pues solo Elinor se encuentra en los perfiles pesimista y realista. El resto de personajes son optimistas y utópicos.

Por otro lado, los cuatro personajes se concentran en los perfiles extrovertido y dominante, dejando vacíos los perfiles introvertido y sumiso. Además, en el perfil hedonista solo se encuentra Merida, mientras que el resto de personajes se encuentran en el perfil moralista.

### **FUNCION Y TIPO DE ACTANTE:**

Respecto a la función de los personajes en el relato, se debe mencionar, en primer lugar, a Merida como protagonista, además de ser sujeto de la acción. La reina Elinor cumple la función de Pivote, pues comparte protagonismo con Merida y además aparece en ocasiones con cierto toque de antagonismo, pues es oponente suyo.

Por otro lado, se encuentra tanto a Fergus como a la Bruja, como personajes secundarios y a su vez ayudantes de Merida.

### **CAMBIO:**

Se puede ver en los dos personajes principales de la historia, Merida y su madre, un cambio positivo. En primer lugar, Merida quiere conseguir a toda costa que su madre la deje ser libre. Ella no quiere ser una princesa convencional, no quiere ser como su madre. Por su parte, el objetivo de la reina Elinor es convertir a Merida en una verdadera princesa. Solo quiere lo mejor para ella, pero no la escucha ni quiere entenderla al principio.

Sin embargo, ambos personajes llegan a entenderse y a empatizar el uno con el otro. Merida finalmente comprende que su madre solo quiere lo mejor para ella y que siempre la ha protegido. Por su parte, la reina Elinor descubre en su hija una madurez desconocida al protegerla y ayudarla a volver a ser humana.

Haciendo referencia a los personajes que no experimentan cambio, se debe hablar del Rey Fergus, a quien las decisiones en política del reino no le importan. Él solo está interesado en cazar osos. Aunque tiene una actitud de “macho dominante” parece que está al servicio de su esposa que es la gobernante en la sombra. Por su parte, la Bruja, que tampoco experimenta cambio, es el típico personaje que enseña que jugar con la magia o con lo sobrenatural termina acarreado problemas. A pesar de causar un problema mayor a Merida, intenta ayudarla. Finalmente intenta solventar su pérdida de memoria dando la clave del hechizo a Merida.

### **RESUMEN:**

El análisis de los personajes de esta obra es diferente a los demás análisis realizados, pues en este caso sí que se encuentra mayoría de personajes femeninos y además desempeñando funciones de protagonista. Solo se ha analizado a un personaje masculino que aparece como secundario, y que no aporta tanto a la trama como el resto.

Al hilo de esta idea, se debe hablar del personaje de la Reina Elinor. Se debe mencionar su perfil dominante, pero a la vez eclipsado por su marido en el papel de amante esposa y madre. Sin embargo, el Rey Fergus no muestra interés por la política del reino por lo que es la reina la gobernante en la sombra, la que organiza la visita de los clanes y quien quiere casar a Merida. Por tanto, Elinor es la que toma decisiones detrás de la figura del rey. A pesar de ello se queda en un segundo plano, sin aspirar a protagonismo y conociendo muy bien cuál es su lugar. Elinor quiere convertir a Merida en lo mismo que es ella.

En el caso de Merida se encuentra un perfil hedonista. Por lo general, esto va unido a personajes antagonistas o con actitudes egoístas negativas, sin embargo, este no es el caso. Si se conocen las reglas sociales de la época en la que se ambienta la película, se comprende mejor cómo ella quiere saltarse las normas para seguir su propio camino. No quiere atarse en un matrimonio para estar a la sombra de un hombre, como su madre. Merida quiere conseguir lo mejor para ella misma y no para la política del reino, por lo que su actitud hedonista está justificada si la relacionamos con la idea de libertad e independencia femenina.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *Brave*, solo hay una situación remarcable de tristeza positiva.<sup>22</sup> Merida es quien se provoca a sí misma esta situación al ver que ha fracasado en la misión de salvar a su madre y se disculpa ante ella. Al mismo tiempo logra entender que esta solo estaba preocupada por ella, que quería ayudarla y protegerla, por lo que terminan comprendiéndose la una a la otra, justo antes de darse cuenta de que todo está arreglado y que Elinor ya no es un oso.



### **PERFIL PSICOLÓGICO:**

En primer lugar, se encuentra en el perfil temerario-cauteloso un reparto equitativo de personajes entre ambos perfiles. Lo mismo ocurre en el perfil extrovertido-introvertido. Scott, Don, Terry y Terri y Randall son cautelosos e introvertidos, mientras que Mike, Sulley, Art y Hardscrabble son extrovertidos y temerarios.

Hay un reparto similar entre los perfiles optimista-pesimista y realista-utópico, con tres en el primero y cinco en el segundo. Mike, Sulley y Art comparten el perfil optimista y utópico, mientras que el resto de personajes son realistas y pesimistas.

En el perfil dominante aparecen tres personajes, Mike, Sulley y Hardscrabble, frente a cinco en el sumiso. Por último solo dos personajes están en el perfil hedonista, Sulley y Randall, mientras que el resto de personajes son moralistas.

---

<sup>22</sup> Esta situación se produce en el minuto "1:20:55", en la escena en la que Merida llora porque cree que su madre se ha convertido al final en un oso.

## **FUNCION Y TIPO DE ACTANTE:**

Como protagonistas del relato aparecen Mike y Sulley, siendo este, además, Pivote pues, aunque comparte protagonismo con Mike, al principio es su oponente hasta que son obligados a trabajar juntos. Ambos personajes son sujetos de la acción con el mismo objetivo, convertirse en buenos asustadores.

La antagonista del relato es la decana Hardscrabble que es oponente de los dos sujetos. Los cinco personajes restantes son secundarios en el relato. Scot, Art, Don y Terri y Terry son ayudantes, mientras que Randall es oponente.

## **CAMBIO:**

Tres de los ocho personajes analizados experimentan un cambio positivo en el relato. En primer lugar, tanto Sulley como Mike experimentan un cambio a la vez, pues pasan de ser enemigos a amigos. En un principio no se llevan bien y compiten entre ellos. Cuando comienzan a colaborar, Sulley no termina de confiar en las habilidades de Mike y hace trampas para ganar una de las pruebas, pero Mike lo descubre y se siente fracasado al darse cuenta de que es un monstruo que no da miedo. Sulley cambiará de opinión respecto a Mike cuando este le demuestra lo que es capaz de hacer asustando a humanos adultos, además de enseñarle a un monstruo más grande y fiero como Sulley a no tener miedo. Al mismo tiempo, Mike cambia su opinión respecto a Sulley cuando este le demuestra cómo es sincerándose y contándole sus problemas.

La decana Hardscrabble está segura de que el equipo de Mike no llegará muy lejos y los subestima, pero cuando los protagonistas están en verdadero peligro, Mike y Sulley la sorprenden al salir ilesos del campamento y registrar el mayor grito de la historia. Aunque termina expulsándolos, demuestra un cambio positivo pues Mike le ha dado una lección fundamental a la decana: las apariencias engañan. Por lo tanto, esta se muestra comprensiva con los dos monstruos.

Finalmente, el único personaje que experimenta un cambio negativo es Randall. Comienza siendo amigo y compañero de Mike, pero termina entrando en la pandilla de los ROR, por lo que deja de lado a Mike para acercarse a los chicos populares. Además, muestra un cambio negativo dejando ver sentimientos de envidia hacia Sulley en una de las pruebas.

## **RESUMEN:**

Se debe destacar el hecho de que los dos personajes protagonistas, Mike y Sulley, tienen en común casi todo su perfil psicológico. Salvo el hecho de que Sulley se comporta de manera más hedonista al principio de la historia, finalmente cambia y actúa de forma moralista integrándose en el grupo y haciendo nuevos amigos. A pesar de sus personalidades diferentes y de estar siempre enfrentados, ambos personajes terminan complementándose, algo propiciado por sus mismos rasgos psicológicos.

Por lo general, los antagonistas de los relatos poseen siempre el perfil hedonista. En este caso, la decana Hardscrabble es moralista, pues solo quiere conseguir la excelencia y lo mejor para la universidad. Sin embargo, el hecho de ser moralista y pensar en lo mejor para la mayoría no significa que sea lo acertado, pues excluir a un alumno de un programa por su aspecto sin creer en él no es algo positivo. Por otro lado, Hardscrabble es el único personaje femenino analizado. Se la retrata como una persona fría, cruel y sin escrúpulos, que infringe miedo. Aunque finalmente termina siendo comprensiva con los alumnos, pues estos la sorprenden verdaderamente y consiguen hacerla cambiar de opinión respecto a ellos.

## TRISTEZA POSITIVA:

En *Monstruos University* hay dos situaciones de tristeza positiva.<sup>23</sup> En el primer caso, quien la provoca y experimenta es el mismo personaje, Sulley. Esta emoción se produce debido a que Sulley deja la hermandad porque su equipo ha descubierto que ha hecho trampas y lo dejan solo. Sulley es expulsado, pero hace lo correcto y confiesa.

La segunda situación se produce debido a una discusión entre Mike y Sulley. Ambos provocan y experimentan la emoción. Ambos se sienten fracasados, pero al hablar entre ellos y contarse sus problemas se hacen amigos de verdad.



## PERFIL PSICOLÓGICO:

De los ocho personajes analizados, hay minoría de temerarios frente a cautelosos. Los personajes más temerarios son: Alegría, Ira y la propia Riley. Alegría e Ira porque son los que más se arriesgan con el panel de emociones ya que son los que dominan, y Riley porque desafía a sus padres y se va de casa.

En cuanto a personajes optimistas, la cifra está en tres frente a cinco que son más pesimistas. Los personajes optimistas son: Alegría, que intenta levantar siempre el ánimo de todo el mundo, y los padres de Riley, que intentan hacer lo mismo con su hija.

Personajes introvertidos vuelve a haber tres, frente a cinco que resultan de carácter más extrovertido. Estos tres personajes son: Tristeza, Miedo y Jill, la madre de Riley. Tristeza está apartada del resto de emociones y ha de mantenerse siempre al margen de todo; Miedo es un personaje que siempre está encorvado, temeroso de todo; y Jill es introvertida porque le deja todas las decisiones importantes a su marido, situándose, expectante, a la sombra de este.

Por otro lado, cabe destacar que hay la misma cantidad de personajes dominantes y sumisos. No obstante, la mayoría de sumisos son mujeres, tres de cuatro. Estos cuatro personajes son: Tristeza, que se siente relegada por culpa de Alegría; Asco y Miedo, que se sitúan por detrás de Ira cuando este toma más el mando tras la marcha de Alegría, y la propia Jill, que, como ya se ha dicho, se sitúa a la sombra de su marido.

Es interesante ver que la mayoría de personajes son hedonistas. Moralistas solo hay tres: Tristeza, que desea cambiar las cosas y escucha a la gente que tiene problemas, no como Alegría; Jill y Bill, que intentan animar a su hija mostrándole todo su afecto.

Para terminar, solo hay un personaje utópico de entre todos, Alegría, que es quien siempre quiere mostrar a Riley sus recuerdos más felices, de juegos, imaginación y diversión. El resto de emociones está más atada al mundo real, reaccionando frente a todo aquello que no les gusta y haciendo reaccionar de la misma forma a Riley, que es de carácter más realista al igual que sus padres.

---

<sup>23</sup> La primera de ellas ocurre en el minuto "1:17:10" de la película y la segunda en el "1:22:11".

## **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:**

Hay tres personajes protagonistas en el relato: Alegría, Tristeza y la propia Riley. Alegría y Tristeza pasan juntas casi todo el relato, y son las dos únicas sujetas de la acción de la historia. Ellas viven una aventura aparte del resto de emociones, que no salen de la central. Además, dicha aventura, al final, llevará a cambiar el orden establecido en central y la forma en que funcionan las emociones.

Por otra parte, Riley, es la niña que experimenta todas estas emociones, y a través de la cuál vemos cómo funciona el mundo emocional en la realidad. Desde el punto de vista actancial, Riley es a la vez, objeto y destinatario, ya que lo único por lo que se mueven las emociones es por ella, y al final es la que acaba beneficiada por el nuevo cambio en la central.

El resto de personajes son todos secundarios y ayudantes. Es decir, las tres emociones restantes, que cada una trata de guiar a Riley a su manera, y los padres de la niña, que solo buscan lo mejor para ella.

Es importante mencionar que no existen oponentes destacables ni antagonista en este relato, ya que todas las emociones, ya puedan resultar más negativas o más positivas, son igualmente necesarias y se complementan unas a otras para conseguir un buen equilibrio emocional, algo que se descubre al final de la película.

## **CAMBIO:**

Hay dos personajes que tienen un cambio importante: Alegría y Riley. Ambas experimentan un cambio positivo (aunque Riley encaja también en cambio negativo). Alegría descubre, al final, que no ha de dominar sobre el resto de emociones, oprimiéndolas, sino que todas deben trabajar en conjunto.

En cuanto a Riley, esta primero experimenta un cambio negativo tanto en actitud como en comportamiento al mudarse de Minnesota a San Francisco, ya que rechaza por completo el nuevo entorno en que ha de vivir. Al final de la película, acepta el cambio y comienza a adaptarse a su nueva situación, volviendo a ser más optimista.

El resto de personajes no experimentan cambios importantes. Los padres de Riley permanecen igual, y el resto de emociones: Asco, Ira y Miedo, siempre actúan de la misma manera.

## **RESUMEN:**

Resulta curioso que, aunque haya mayoría de personajes hedonistas frente a moralistas, ninguno de ellos sea oponente en el relato. Esto es por lo ya mencionado, de que todas las emociones son importantes, siendo esta la moraleja del discurso. Los personajes más dominantes son los que encajan en la categoría de temerarios. Tanto Alegría, como Ira y Riley, están presentes en ambas clasificaciones, ya que son los que más se arriesgan para lograr lo que quieren. Por otro lado, todos los personajes de la categoría de pesimistas, se incluyen también en la de realistas. Los únicos personajes realistas que no son pesimistas son Jill y Bill, y porque su optimismo gira en torno a su hija, no pueden mostrarse alicaídos frente a ella. Aunque al final, cuando demuestran que se sienten igual que su hija, y que también echan de menos su antiguo hogar, es cuando Riley comienza a aceptarlo y adaptarse, no sintiéndose ya diferente y excluida.

En cuanto a personajes femeninos se refiere, todos se mueven entre las distintas categorías. Lo más destacable sería que hay mayoría de ellos en sumisos frente a dominantes, al igual que entre pesimistas frente a optimistas. También superan en este caso los hedonistas a moralistas y

realistas a utópicos.

### TRISTEZA POSITIVA:

En *Del Revés*, se dan seis situaciones de tristeza positiva.<sup>24</sup> La primera vez que aparece esta emoción es debido a Tristeza, y el resto de emociones de la película son quienes la experimentan. Tristeza toca la mesa de emociones y crea un recuerdo esencial por primera vez. Debido a ello, Alegría se molesta y ambas acaban forcejeando, lo que provoca que salgan despedidas de la central y se alejen del resto. Gracias a esto emprenden un viaje que llevará a cambiar el modo en que funcionan las cosas en la central.

En el siguiente caso, Tristeza es quien experimenta esta emoción debido a Alegría, que no le hace caso nunca. En esta escena se demuestra que Tristeza tenía razón. En la tercera escena, es Bing Bong quien provoca la emoción que él mismo experimenta. Tristeza se para a escuchar lo triste que está Bing Bong, y no como Alegría, que no prestaba atención. Tristeza consigue levantar el ánimo a Bing Bong, mostrando que puede ser positiva. Esta parte resulta de especial interés para este trabajo.

En la siguiente situación, Alegría provoca tristeza positiva en el personaje de Tristeza. Esta le agradece su buen trabajo y Tristeza se anima.

En la quinta situación, es Alegría quien produce y experimenta esta emoción. Alegría ha caído al vertedero de recuerdos y llora mientras siente nostalgia al ver los antiguos recuerdos desechados de Riley. Gracias a esto, Alegría se da realmente cuenta, al ver el cambio a mejor que se produjo en Riley tras expresar su tristeza, que Tristeza es alguien necesario, y que sin ella, no se sabría siquiera lo que es la alegría.

Ya en el último caso, es Tristeza quien vuelve a provocar esta emoción y es la propia Riley quien la experimenta. En esta escena, Alegría, cede por primera vez el mando a Tristeza en el control de la mesa de emociones. Así es como se resuelve el problema de Riley, que al haber estado oprimiendo sus sentimientos de Tristeza, no era capaz de mejorar su estado de ánimo y seguir adelante.

El principal mensaje que se muestra gracias a esta última escena y que impera en la película es que, sin tristeza, no conoceríamos la alegría, y que el hecho reprimir la tristeza y no mostrarla cuando se necesita, puede hacer que el miedo, la ira y el asco lleguen a dominarnos. Lo importante es el equilibrio emocional y tener presentes a todas las emociones, ya que cada una tiene su función y su importancia.



### PERFIL PSICOLÓGICO:

En el perfil temerario se encuentran cuatro personajes, todos ellos masculinos, mientras que en cauteloso solo hay dos, Arlo e Ida. Lo mismo ocurre con el perfil dominante-sumiso. De nuevo Arlo e Ida son sumisos frente al resto de personajes dominantes.

---

<sup>24</sup> Estas situaciones se producen en los minutos "24:16", "41:00", "48:41", "1:02:00", "1:10:19" y "1:19:20 – 1:24:10".



La mayoría de personajes analizados pertenecen al perfil optimista, pues solo se encuentra Arlo en el pesimista. La misma proporción de personajes se puede ver en los perfiles hedonista-moralista y realista-utópico, pues solo Estruendo es un personaje hedonista y utópico, el resto de personajes son moralistas y realistas. Este hecho resulta llamativo, pues Estruendo además es el antagonista de la historia.

Finalmente, en el perfil introvertido están situados la mayoría de personajes, frente al perfil extrovertido en el que se encuentran solo dos, Spot y Estruendo.

### **FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE**

Según su función en el relato, se debe mencionar en primer lugar a Arlo, que es el protagonista y sujeto de la acción. Junto a él se encuentra Spot, que tiene la función de pivote, pues en un primer momento no sabemos de dónde viene y comienza como oponente de Arlo, hasta que finalmente terminan colaborando y siendo amigos, por lo que a su vez Spot es ayudante.

En segundo lugar, hay tres personajes secundarios, Henry, Ida y Butch. Ida es ayudante del sujeto, pero tanto Butch como Henry son destinadores en el esquema actancial. Henry es el que intenta incitar a Arlo a que pierda el miedo, aunque la muerte de Henry supone un duro golpe para el pequeño Arlo, ese hecho también es el desencadenante que le hace querer se mejor y superarse. Butch ofrece a Arlo otra visión de la vida y de cómo afrontar los peligros, enseñándole que tener miedo no es algo malo, sino necesario. Finalmente, el único antagonista y oponente de los personajes analizados el pterodáctilo Estruendo.

### **CAMBIO:**

Respecto al cambio que los personajes sufren en el relato, solo experimenta un cambio positivo Arlo. Arlo es miedoso por naturaleza él y quiere dejar de serlo. Al mismo tiempo se culpa por la muerte de su padre, algo que le incita a cambiar, pero en su viaje de regreso a casa aprende que el miedo no es algo malo, sino que sirve para protegerse.

En relación con Spot, Arlo comienza su relación con él culpándolo por la muerte de su padre, aunque comienza con un trato hostil también se da cuenta de que Spot solo quiere ayudarlo, por lo que terminaran siendo amigos y apoyándose el uno al otro.

### **RESUMEN:**

En primer lugar, se debe hacer referencia a los destinadores. Tanto Henry como Butch son personajes que cumplen el estereotipo de padre de familia que encierra enseñanzas fundamentales para sus descendientes. Ambos llevan el peso de mantener y cuidar a su familia lo que les hace ser personajes con mayor personalidad.

Sin embargo, el papel de Ida como madre se ve desde un enfoque débil, pues tras la muerte de su pareja se la retrata de una forma cansada, triste y sin fuerzas para seguir, necesitando la ayuda de sus hijos para continuar.

La historia de Arlo es un recorrido por la madurez y el espíritu de superación de un personaje débil y miedoso que aprende a aceptarse a sí mismo y a sacar lo mejor de él a través de lo que ha aprendido en su camino. Toda esta historia se ve apoyada por el gran valor que se le da a la amistad de dos personajes aparentemente muy diferentes durante todo el relato.

### **TRISTEZA POSITIVA:**

En *El viaje de Arlo*, solo hay una situación notable de tristeza positiva.<sup>25</sup> Spot y Arlo son quienes experimentan la tristeza positiva, gracias a que Spot encuentra una familia humana.

Es una situación triste porque ambos amigos han de despedirse, pero es necesaria porque ambos deben estar con los de su especie y seguir su propio camino.



## PERFIL PSICOLÓGICO:

Hay mayoría de personajes temerarios frente a cautelosos. Los personajes más temerarios son: Dory, Marlin (que está muy cambiado respecto a cómo era en la película *Buscando a Nemo*), Nemo, Hank y Destiny. Solo hay tres personajes cautelosos: Jenny y Charlie, que son los padres de Dory, y Bailey, que es la beluga amiga de Destiny.

Los optimistas también ganan a los pesimistas cinco a tres. Los padres de Dory entran ahora en esta categoría ya que, cuando era pequeña, solo buscaban animarla. Y cuando Dory se pierde no dejan de buscarla y no se mueven del mismo sitio teniendo fe en que ella les encontraría. Los personajes más pesimistas son: Marlin, al que le cuesta dejarse llevar y siempre ve lo negativo (aunque cambia en el relato); Hank, que lo único que busca es ir a Cleveland y no escucha a Dory cuando le dice que vuelva con ella al mar (aunque luego también cambia de parecer); y Bailey, que cree que su eco-localización no funciona, cuando en realidad es que no confiaba en sí mismo al usarla.

Por otro lado, hay minoría de personajes extrovertidos frente a introvertidos. Dory, Nemo y Destiny son los personajes más extrovertidos del relato. Dory es la que más destaca en esta categoría –y casi que en todas-, ya que su actitud jovial y nerviosa supera a la de todos los demás. Nemo puede situarse aquí debido a que es un niño y no le importa tanto arriesgarse y así lo demuestra (aunque algo menos que en *Buscando a Nemo*). Y Destiny porque se muestra muy habladora cuando aparece Dory, ya que está feliz por reencontrarse con su amiga de la infancia.

En cuanto a personajes dominantes y sumisos, hay cuatro en cada clasificación. Dory, Marlin, Hank y Destiny irían en la primera. Dory va a su antojo siempre, buscando su camino, aunque Hank es quien la guía en algunas ocasiones, yendo los dos un poco de la mano. Marlin siempre actúa como protector de Nemo, y Destiny tiene una personalidad más fuerte que su amigo Bailey, con quien que pasa el mayor tiempo en la película. Hay algo importante a destacar y es que no hay personajes hedonistas, todos resultan moralistas. No obstante, en cuanto al carácter más realista o utópico vuelve a haber empate. Marlin, Hank, Bailey y Destiny encajan más en la primera categoría; y Dory, Nemo, Jenny y Charlie en la segunda.

## FUNCIÓN Y TIPO DE ACTANTE:

Hay tres protagonistas clave en la historia: Dory, Marlin y Nemo. Dory es protagonista indiscutible de la película, es quien mueve la acción, siendo el único sujeto de la misma. (Aunque para Marlin y Nemo, que la andan buscando, puede encajar como objeto). Dory va por su cuenta, y Marlin y Nemo por la suya. Padre e hijo son protagonistas de la historia porque viven sus propias aventuras en su afán por encontrar a Dory. Por tanto, se repite el mismo

---

<sup>25</sup> Esta emoción se produce en el minuto “1:21:29” de la película y es el personaje Spot quien la provoca.

protagonismo en los tres personajes al igual que pasaba en *Buscando a Nemo*.

El resto de personajes son secundarios, algunos con más protagonismo que otros. Hank, por ejemplo, pasa la mayoría del tiempo con Dory, aunque no aparece hasta los primeros 20-25 minutos de la película. Hank, junto con Bailey, Destiny, Marlin y Nemo, es ayudante de Dory. Todos buscan ayudarla a encontrar a su familia. Por tanto, los padres de Dory: Jenny y Charlie, son, en este caso, objetos de la acción, ya que el objetivo que busca la protagonista principal es volver junto a ellos.

Es importante mencionar que, tal y como no había personajes en la categoría de hedonistas, tampoco los hay en la de antagonista ni oponentes. En *Buscando a Dory*, todos los personajes principales están del lado de los buenos. Solo surgen oponentes o impedimentos puntuales, como un calamar que intenta comérselos, o las manos de los niños que inundan el acuario en el que están Dory y Hank, etc., pero no hay un villano principal en la película.

### **CAMBIO:**

Lo normal es que, cuando haya un antagonista, este cambie de positivo a negativo en el relato, pero como no lo hay, esta clasificación no tiene lugar. Los únicos cambios que hay resultan ser positivos. Dory, Marlin y Hank son los personajes que encajarían aquí.

Dory tiene miedo de encontrar a su familia. Cree que no querrán volver a verla ya que piensa que ella fue quien los perdió y estarán enfadados. Se muestra dubitativa en varias ocasiones pero al final demuestra valentía y sigue adelante hasta dar con ellos.

Marlin cambia muchas cosas de su personalidad, y eso que ya lo hizo respecto a su papel en *Buscando a Nemo*. Marlin comienza siendo más pesimista, confiando menos en Dory, hasta que Nemo le hace ver lo contrario. También comienza siendo más introvertido y se va soltando a medida que avanza la película. Por su lado, Hank muestra interesarse solo por volver a Cleveland y actúa como si Dory no le importase. Cuando la conoce mejor se hace su amigo y la escucha. Ella es quien le hace ver que lo mejor es ser libre y volver al mar, así que la ayuda y ambos logran este objetivo. El resto de personajes no muestra grandes cambios en su personalidad, comportamiento u objetivos a lo largo de la historia.

### **RESUMEN:**

Es importante mencionar que todos los personajes pesimistas cambian en el relato influidos por otros. Marlin cambia su opinión y forma de actuar gracias a Nemo, que le insta a pensar menos e improvisar más igual que hace Dory. Hank, gracias a Dory, cambia su idea de estar en un acuario por volver al mar y ser libre, en compañía, además, de nuevos amigos. Y Bailey, ayudado por Destiny, demuestra más confianza en sí mismo y logra usar su eco-localización pese a que creía que no era capaz de hacerlo en un principio.

Hay minoría de personajes femeninos frente a masculinos. Femeninos solo son Dory, Jenny y Destiny. En la categoría de sumisos solo hay una de ellas, Jenny, pero va junto a su marido, ya que ambos están supeditados al recuerdo de Dory y se mueven solo por su hija.

En general, estos personajes se mueven entre todas las categorías. Dory y Jenny son utópicas porque ambas tienen la esperanza de reencontrarse, incluso aunque hayan pasado varios años desde que no se ven. En personajes extrovertidos, de tres personajes que se incluyen aquí, dos

resultan ser Dory y Destiny. Ambas, junto con Jenny, son además optimistas y moralistas.

### TRISTEZA POSITIVA:

En *Buscando a Dory*, hay cuatro casos de tristeza positiva.<sup>26</sup> En los cuatro casos es Dory quien provoca esta emoción, siendo la principal protagonista de la película. En el primer caso, es Marlin quien experimenta la emoción, ya que se entristece por Dory, que desea ir a buscar a sus padres, y al final decide acompañarla en el viaje. En el segundo caso, son Marlin y Nemo los que experimentan la emoción, ya que Nemo se pone triste al pensar en Dory. No saben dónde está porque se alejaron de ella, mientras Marlin se lamenta por no confiarlo lo suficiente en Dory. Marlin se pone triste y se siente culpable, pero ambos piensan en qué haría Dory para escapar de la pecera en que están atrapados y, gracias a su fe en ella y a actuar como ella lo haría, consiguen salir de allí.

La tercera situación es Dory quien la provoca y experimenta al mismo tiempo, ya que se siente insegura por creer que sus padres no querrán volver a verla. Marlin le hace ver que está equivocada y Dory agradece las palabras de Marlin y gana confianza en ella misma y se muestra de nuevo decidida en la búsqueda de su familia.

En el último caso, pasa algo parecido. Dory es tanto quien provoca la emoción como quien la siente. Dory está triste porque se ha perdido y no sabe lo que hacer, pero recuerda lo que le dijo Marlin, que actuó como ella para escapar de la pecera, y una vez más, logra sobreponerse a sus pensamientos negativos y salir adelante. Al final acaba encontrando a sus padres.

## 11. CONCLUSIONES

Tras realizar el estudio de los personajes principales en las diecisiete obras de Pixar, con un total de 119 analizados, pueden encontrarse patrones recurrentes en la construcción, características psicológicas, situaciones y cambios de estos en el relato. Se trata de elementos que se van repitiendo a lo largo de todas las películas y de los que se sacan conclusiones reveladoras acerca de cómo se construyen las historias, qué tipo de tramas priman y cómo estas encierran mensajes concretos sobre la filosofía de este estudio de animación.

Al centrarse en el perfil psicológico de los personajes, se debe mencionar que la mayoría de ellos son optimistas, extrovertidos, dominantes y moralistas. Estos datos aportan bastante información sobre la tipología de personaje que Pixar crea y qué personalidad les da. En primer lugar, lo negativo y lo pesimista se intenta apartar de la construcción de los personajes protagonistas, aunque no significa que todos los protagonistas sean optimistas y extrovertidos. El hecho de que haya mayoría de extrovertidos, optimistas y dominantes va unido a uno de los valores que más explota Pixar, la valentía. Muchos de los personajes, sobre todo protagonistas, sufren cambios en los que superan sus miedos, maduran o se vuelven más valientes. La valentía es una de las características propias del héroe que salva la situación del desastre, por lo que, en películas como *El viaje de Arlo*, *Brave* o *Bichos*, este elemento se convierte en el eje fundamental de las acciones de los personajes, de ahí que ser dominante, extrovertido y optimista se convierta en un perfil psicológico clave que fomenta la valentía.

---

<sup>26</sup> Estos casos se dan en los minutos "14:50", "46:29", "1:00:00" y "1:06:11".

Por otro lado, el perfil moralista engloba otras cualidades como la generosidad o el beneficio para la comunidad, por lo que es habitual que, en la mayoría de los casos, los protagonistas se encuentren en este perfil psicológico. Sin embargo, los antagonistas se sitúan hacia el lado del hedonismo. Existen excepciones, pues sí hay muchos protagonistas hedonistas, sin embargo suelen sufrir cambios a lo largo de la historia, es el caso de Woody en *Toy Story* o Remi en *Ratatouille*. Esto también se puede deber a aspectos de la sociedad en la que se desarrolla la historia, por ejemplo, en *Brave*, Merida actúa de forma hedonista al no estar conforme con las reglas sociales de la época y no actuar de forma beneficiosa para la política del reino y la comunidad, pero esto no significa que sus actos no estén justificados y que realmente no sea positivo lo que quiere conseguir, sobre todo desde el punto de vista de género. En ocasiones, el hedonismo de un sujeto, tiene una causa justificada o se experimenta un cambio a lo largo de la historia, si no estaríamos hablando de un protagonista malvado.

En el caso contrario, encontramos solo un antagonista moralista en toda la filmografía de Pixar, en la película *Monstruos University*, donde la decana de la universidad vela por el correcto funcionamiento de la facultad. Sin embargo, esto supone una oposición al protagonista, Mike, pues está sufriendo una discriminación por su aspecto y forma física.

Se puede afirmar que los valores predominantes, en general, para los protagonistas de Pixar son los de valentía, moralidad, optimismo, superación de obstáculos, madurez, heroísmo o liderazgo, entre otros. Por contraposición, los antagonistas suelen pertenecer a perfiles hedonistas, pesimistas y dominantes, a lo que se les unen elementos como el egoísmo, el narcisismo o la opresión sobre el débil.

También hay que hacer referencia a personajes secundarios, pues son estos los que ocupan los perfiles de sumisión en muchos casos.

Al hilo de este último apunte se debe hacer mención a las diferencias notables entre personajes masculinos y femeninos, partiendo de la base de que, de un total de 119 personajes analizados, solo 35 son femeninos. Destaca también cómo estos se presentan en las tramas de las películas analizadas, pues solo en tres de las diecisiete películas son protagonistas indiscutibles personajes femeninos. Estas tres películas son *Brave*, *Del Revés* y *Buscando a Dory*. En los 14 restantes, la aparición de personajes femeninos queda relegada al papel de secundarios, por lo general ayudantes del sujeto y en algún caso aislado como antagonista (*Monstruos University*).

Además de esto, muchas de ellas tienen ligada una trama amorosa con otro personaje masculino protagonista (*Ratatouille*, *Toy Story*, *Cars*...). También aparecen madres (*Los Increíbles*, *El viaje de Arlo*) y como mujeres trabajadoras solteras o acercándose al papel de bruja (*Monstruos S.A.*, *Brave*). En muchos de los casos estos personajes pertenecen al perfil psicológico de la sumisión y, aunque en otras ocasiones presentan una actitud dominante (*Toy Story 2*, *Ratatouille*), terminan actuando según decisiones tomadas por personajes masculinos. Ejemplo de ello es el destino que corre Jessie en *Toy Story 2*, arrastrada siempre por decisiones de otros personajes masculinos, y también Colette en *Ratatouille*, que termina cediendo y ayudando a Linguini con la descabellada idea de dejar cocinar a una rata, siendo ella una experimentada chef con grandes cualidades. Por tanto, se puede ver cómo la representación femenina en materia de personajes en la filmografía de Pixar es más bien negativa desde el punto de vista de género, con la aparición de personajes femeninos estereotipados o cuya importancia queda relegada a la trama amorosa con el protagonista.

Centrándonos ahora en los tipos de actantes, aparece un dato muy llamativo y es el hecho de que ocho de las diecisiete películas están protagonizadas por una pareja. Es decir, una pareja de amigos (*Monstruos S.A.*, *Toy Story 2*) o una pareja de dos personajes contrarios que al principio

se enfrentan o no terminan de comprenderse, pero que se ven obligados a colaborar para conseguir su objetivo (*Ratatouille*, *Buscando a Nemo*, *WALL-E*, o *El viaje de Arlo*). También aparece en las obras analizadas este concepto de “pareja” reflejado en una relación paterno filial o parecida a ella. Este es el caso de *Los increíbles*, *Buscando a Nemo* o *Up*. En este último ejemplo, aunque Carl y Russell no son familia directa, su relación termina siendo similar a la de un abuelo y su nieto. Por contraposición, el antagonista o villano tiene un papel solitario, tomando decisiones por su propia iniciativa y para conseguir sus propios objetivos. En *Bichos* aparece el antagonista respaldado por todo un grupo de saltamontes y también en *Toy Story 3*, donde Lotso es el líder de toda una horda de juguetes que siguen sus órdenes, pero no dejan de ser figuras solitarias. Por lo tanto, el antagonista siempre tiene un papel más individualizado incluso siendo líder de un grupo.

Para hablar del cambio de los personajes en la trama hay que volver a la anterior idea de la pareja protagonista, pues muchos de estos personajes que no terminan de congeniar sufren un cambio positivo en la trama, aprendiendo a colaborar juntos y remar en la misma dirección, por lo que obligatoriamente sufren un cambio para empatizar el uno con el otro y comprenderse. Esto ocurre en más de la mitad de las películas, ya sean compañeros o familia.

Otros cambios positivos que predominan en las tramas son, sobre todo, los que hay entre dos personajes que tienen una conexión amorosa y terminan atrayéndose tras haber comenzado su relación de forma más hostil (*Bichos*, *Ratatouille*, *Cars*); cambios de madurez y superación personal de los personajes (*El viaje de Arlo*, *Monstruos S.A*) y también hacia el aprendizaje del trabajo en equipo (*Cars*, *Bichos* o *Los Increíbles*).

Al mismo tiempo, también hay cambios negativos que se repiten con frecuencia. Algunos de los más llamativos son los cambios de aquellos personajes que aparentan ser ayudantes del sujeto pero que terminan convirtiéndose en antagonista dejando ver sus verdaderas intenciones (*Toy Story 2*, *Up*, *WALL-E*, o *Cars 2*). Los cambios negativos más habituales giran en torno a los celos o la envidia (*Ratatouille*) o a circunstancias que ensombrecen el pasado de los personajes (*Los Increíbles*, *Toy Story 3*).

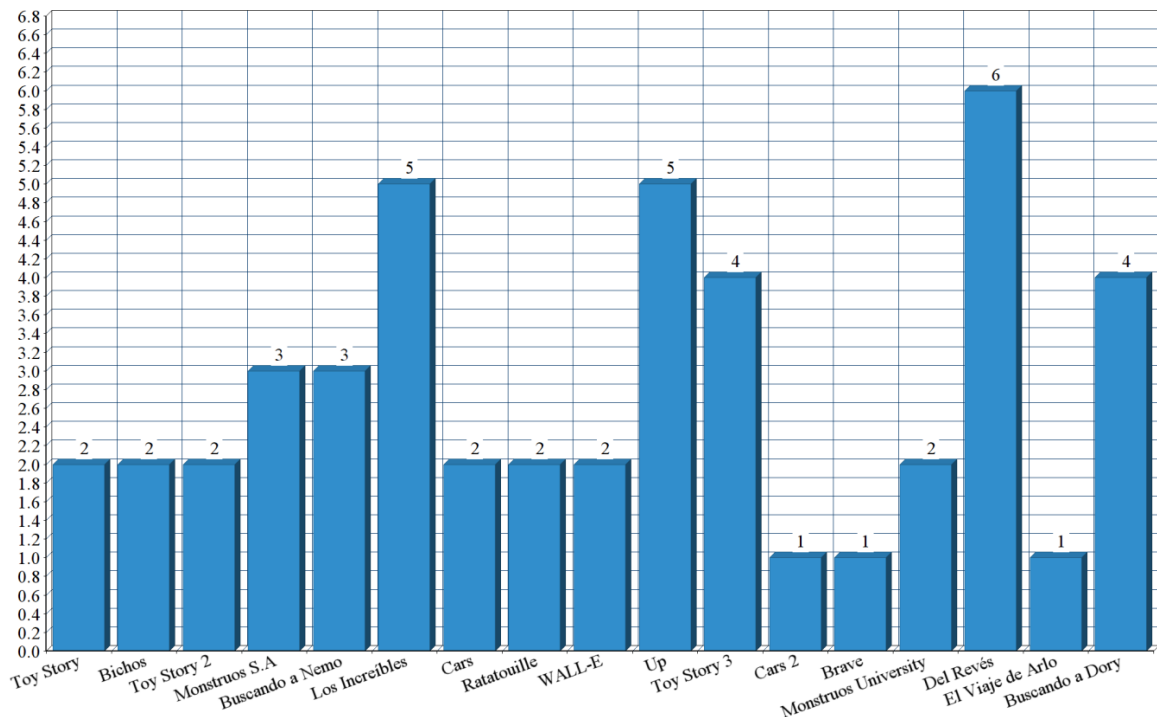
De todo esto se puede deducir que uno de los elementos más importantes en las tramas de Pixar es, por un lado, el valor de la amistad, la familia y el equipo, que aparecen en forma de pequeñas moralejas que nos enseñan que los polos opuestos pueden terminar complementándose y, que el valor del equipo y la amistad, puede conseguir grandes hazañas. Por otro lado, también priman aquellas tramas sobre la madurez, de crecimiento y superación de miedos teniendo fe en uno mismo y en aquellos que te rodean y apoyan primando el concepto de familia en todas ellas.

Definitivamente, el mensaje más repetido de una u otra forma es “la familia”, pues Pixar hace películas familiares sobre familias diversas, de las que pueden disfrutar niños y adultos por igual y aunque tenga una edad u otra los espectadores siempre encontrarán matices diferentes en todas ellas.

## TRISTEZA POSITIVA

Del total de los 17 largometrajes de Pixar analizados en este trabajo, se han encontrado 47 situaciones en las que aparece la emoción de la tristeza positiva. Haciendo una media entre todas las películas, puede verse que esta suele aparecer entre dos y tres veces por película.

#### Tristeza Positiva

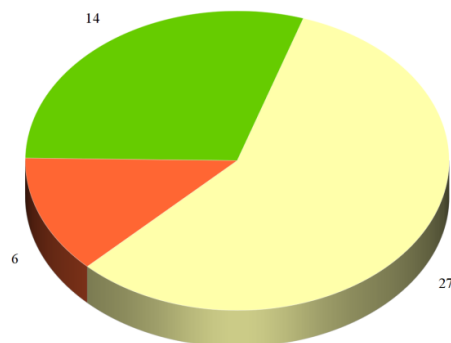


Haciendo una media de duración entre todas las películas analizadas, se obtiene que estas suelen durar unos 99,35 minutos de media, es decir, 1h 40 min. aproximadamente. Siguiendo la estructura clásica de un guion, separada en tres actos: introducción, nudo y desenlace, se plantea hacer una escala que comience desde el minuto 1 hasta los 99 de media que suelen durar estas películas.

Mediante esta separación en tres secciones; la primera de 1-33 minutos; la segunda de los 33 a 66 minutos; y la tercera de los 66 a 99 minutos, se pretende responder a las siguientes preguntas: ¿en qué franja se suelen dar más situaciones de tristeza positiva? ¿Qué implicaciones tiene esta?

Minuto de Aparición de la Tristeza Positiva

1-33 33-66 66-99



## INTRODUCCIÓN (MINUTOS 1-33)

Las seis situaciones de tristeza positiva ubicadas en la primera media hora de película corresponden a *Bichos*, *Ratatouille*, *WALL-E*, *Up*, *Del Revés* y *Buscando a Dory*.

En la película *Bichos*, la situación se produce cuando Flik compromete al hormiguero frente a los saltamontes. Atta le hace ver lo grave de la situación y decide que lo mejor es librarse de él. Flik acaba inmerso en una aventura que logrará salvar al hormiguero.

En el caso de *Ratatouille*, esta escena es un hecho traumático en la vida del protagonista, frente al que, en lugar de hundirse, busca un nuevo camino y una nueva forma de seguir adelante. Ahí es donde comienza su aventura en el relato. En el caso de *WALL-E*, ocurre lo mismo. Esta emoción se produce en un momento de decisión, de cambio para el protagonista. WALL-E ve a EVE se la está llevando una nave y se arriesga para colarse en ella por no querer que EVE se alejase de él. En este caso también comienza la verdadera aventura debido a ello.

En *Up*, vuelve a suceder lo mismo. Esta emoción sirve de detonante para el protagonista, que se siente triste debido al fallecimiento de su esposa, y decide emprender un viaje en honor a su recuerdo.

En *Del Revés*, Tristeza es quien provoca esta emoción. Toca un recuerdo de Riley y lo convierte en esencial, siendo la primera vez que esto ocurre en la película. Alegría forcejea con ella por lo que acaba de hacer, ya que es un recuerdo esencial triste, y ambas acaban despedidas fuera de la central de emociones, con lo que empieza un viaje que terminará cambiando las cosas.

Y en *Buscando a Dory* vuelve a pasar lo mismo que en ocasiones anteriores. Dory está triste por el recuerdo de sus padres y dice a Marlin que quiere ir a buscarlos. Marlin no cree que sea buena idea, pero debido a la exteriorización de sentimientos que muestra Dory, decide ayudarla y emprender ese viaje, por lo que esta emoción vuelve a ser el detonante de la aventura principal de la película.

El valor de la tristeza positiva en todos estos casos es como detonante de la acción principal de la película.

## NUDO (MINUTOS 33-66)

Continuando con la recopilación de datos de la gráfica, en la siguiente sección, ubicada entre el minuto 33 y 66 de película, puede verse que hay 14 momentos de tristeza positiva.

Estos momentos pertenecen a las siguientes películas: *Toy Story* (2 situaciones), *Toy Story 2*, *Monstruos S.A.*, *Buscando a Nemo* (2 situaciones), *Los Increíbles*, *Up* (2 situaciones), *Del Revés* (3 situaciones), y *Buscando a Dory* (2 situaciones).

En *Toy Story*, la primera situación se produce por una revelación que tiene uno de los personajes protagonistas, Buzz, que le hace decaer en tristeza. Es otro protagonista, Woody, quien mediante sus palabras consigue hacerle ver lo realmente importante y sacarle de esa situación. En el segundo caso dentro de esta película, es Woody, quien, al expresar sus sentimientos de tristeza por la situación de peligro en que se encuentra su amigo, consigue el apoyo de otros juguetes que le ayudan a cambiar las cosas.



En ambas situaciones son otros personajes los que apoyan al protagonista para lograr cambiar las cosas tras expresar este sus sentimientos de tristeza. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción en dos personajes (Buzz y Woody, protagonistas).

En *Toy Story 2*, esta situación se produce debido a que Jessie es abandonada por su dueña. Es a modo de recuerdo, ya que pasó hace más tiempo. Jessie expresa su tristeza pero Woody se la lleva consigo junto con el resto de juguetes y acaba consiguiendo una nueva familia. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de acción en un personaje (Jessie, protagonista).

En *Monstruos S.A.*, esta emoción se produce debido a Mike y Sulley, los cuales discuten entre sí. La tristeza positiva aquí implica un enfrentamiento entre amigos, debido a lo que cada personaje defiende una idea, incluso si se alejan entre sí, en pos de hacer lo que cada uno de ellos considera correcto. Gracias a esto ambos se dan cuenta de los sentimientos del otro y acaban fortaleciendo su amistad y salvando a Boo, que estaba en peligro. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de acción y actitud en dos personajes (Sulley y Mike, protagonistas).

En el caso de *Buscando a Nemo*, hay dos situaciones de tristeza positiva en esta franja de tiempo. La primera de ellas la provoca Dory y la recibe Marlin, y la segunda la provoca Marlin y la recibe Nemo. Todos ellos son protagonistas de la historia. En el primer caso, la emoción se produce debido a no escuchar a alguien por no confiar en ella, y acaba produciendo un cambio de pensamientos sobre esa persona al ver que tenía razón. En el segundo caso, la emoción implica otro cambio en un personaje que estaba atrapado y no confiaba demasiado en su padre. Esto cambia cuando Marlin expresa su tristeza por la pérdida de Nemo y su incansable búsqueda, algo que llega a oídos del propio Nemo y le empuja a actuar. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo en la actitud de un personaje (Marlin, protagonista), y cambio positivo de actitud y acción en un personaje (Nemo, protagonista).

En *Los Increíbles*, la primera situación es provocada indirectamente por Bob. Helen es quien la experimenta al pensar en el peligro en el que está su marido, pero gracias a Edna, en lugar de seguir hundiéndose, se vuelve activa y lucha por arreglar la situación. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción en un personaje (Helen, protagonista).

En la película *Up*, ambas situaciones ocurren debido a lo mismo. Russell se abre ante Carl y este empatiza con el chico. Esto hace que se afiance su relación y que cambie su actitud para con él. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud en un personaje (Protagonista, Carl).

En *Del Revés*, esta emoción aparece tres veces en esta franja de tiempo. En la primera de ellas se exterioriza en el personaje de Tristeza, siendo ignorada por Alegría. Se demuestra que Tristeza tenía razón y Alegría, aunque aún poco, empieza a valorarla algo más. En la siguiente escena, Tristeza escucha a Bing Bong y lo que siente, algo que Alegría no hacía. Gracias a ser escuchado, Bing Bong consigue animarse y seguir adelante. Alegría se sorprende de que Tristeza haya conseguido provocar tal cambio en alguien, lo que demuestra que la Tristeza puede ser positiva. Y en el último caso, es Alegría quien hace que Tristeza experimente esta emoción, ya que la anima diciéndole el buen trabajo que ha hecho. Tristeza sigue mostrándose decaída, pero Alegría le dice que hablarán de cambios una vez lleguen a la central. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud de un personaje (Alegría, protagonista), y cambio positivo de acción en un personaje: (Bing Bong, secundario).

En *Buscando a Dory*, hay dos situaciones de este tipo. La primera la sienten Marlin y Nemo al pensar en Dory. Marlin consigue ver que Nemo tiene razón cuando dice que no confiaba lo suficiente en ella, y cambia la situación. Al actuar como Dory lo haría, consiguen salir de

donde estaban atrapados. En la segunda situación es Dory quien provoca y experimenta la emoción de tristeza positiva. Dory se siente insegura por ver a sus padres y gracias a las palabras de Marlin, consigue ver que no vale de nada sentirse insegura y sigue adelante con más decisión. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción en un personaje (Dory, protagonista).

## DESENLAZADO (MINUTOS 66-99)

Con los datos obtenidos en la gráfica, puede verse que la mayoría de escenas (27) donde se da esta emoción de tristeza positiva se producen en la última media hora de película, cerca del clímax de cada una.

Las películas entre las que se produce esto son: *Bichos*, *Toy Story 2*, *Monstruos S.A.* (2 situaciones), *Buscando a Nemo*, *Los Increíbles* (4 situaciones), *Cars* (2 situaciones), *Ratatouille*, *WALL-E*, *Up* (2 situaciones), *Toy Story 3* (4 situaciones), *Cars 2*, *Brave*, *Monstruos University* (2 situaciones), *Del Revés* (2 situaciones), *El Viaje de Arlo* y *Buscando a Dory*.

En la película *Bichos*, esta situación se produce cuando Hopper, el antagonista, da una paliza a Flik, haciendo reaccionar al hormiguero, produciendo el gran cambio que consigue que, al fin, las hormigas planten cara a los saltamontes y cambie el orden establecido hasta el momento. Valor de la tristeza positiva: gran cambio final en el relato.

En *Toy Story 2*, la tristeza positiva se da en el momento en que Woody dice a sus amigos que va a tomar un camino diferente en lugar de volver con ellos a casa de Andy. Todos quedan hechos polvo y dan media vuelta. Woody se arrepiente inmediatamente y quiere volver con ellos, incluso trata de convencer a Jessie y los demás para que se unan. En ese momento es cuando el antagonista se revela y todos comienzan a estar en verdadero peligro. Valor de la tristeza positiva: giro en la trama principal.

En la película *Monstruos S.A.*, hay dos situaciones de tristeza positiva en esta franja de tiempo. En ambas, Boo es quien provoca la emoción y Sulley quien la experimenta, siempre debido a su cariño por la niña y la marcha de esta. La segunda situación consigue incluso cambiar el orden establecido hasta ese momento en la empresa. Valor de la tristeza positiva: gran cambio positivo final.

En *Buscando a Nemo*, la emoción se produce en el personaje de Marlin, influido por Dory. Gracias a esta, Marlin cambia su actitud y logra tener éxito en su escape. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción en un personaje (Marlin, protagonista).

En el caso de *Los Increíbles*, hay cuatro momentos de este tipo. El primero de ellos, provocado por la familia de Bob y sufrido por este, consigue cambiar la actitud de un personaje secundario, tornándole a favor de los buenos. En el segundo caso, Violeta es quien está triste y quien, tras escuchar las palabras de ánimo de su madre cambia su pensamiento y comienza a luchar. Experimenta un gran cambio. En el tercer caso la familia de Bob vuelve a hacer que este se sienta triste y culpable por la situación en que se encuentran, pero ello le hace comprender que estaba equivocado. Terminan escapando. Y en el último caso Jack-Jack consigue, al ser alejado de su familia, desarrollar sus poderes y sacar su fuerza interior y vencer a Síndrome, el antagonista principal de la película. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción de tres personajes (Mirage, secundaria; Violeta, protagonista; Bob, protagonista; y Jack-Jack, secundario). Y produce cambio positivo en la trama.

En *Cars*, la tristeza positiva tiene dos apariciones. En la primera, provocada por Sally y experimentada por Rayo, se consigue un cambio en la historia debido a la actuación del principal protagonista. En la segunda situación, Doc consigue que Rayo se marche y todos queden tristes, pero debido a ello, se arrepiente y va en su busca. Valor de la tristeza positiva: cambio principal en la trama, y cambio positivo de actitud y acción de un personaje (Doc, secundario).

En *Ratatouille*, la tristeza positiva empuja al protagonista, Remy, a realizar una acción que terminará ayudando a su amigo en la historia y resolviendo el final. Valor de la tristeza positiva: cambio final en la historia.

En *WALL-E*, EVE está triste en un momento dado cerca del final de la película, porque cree que va a perder a WALL-E, pero este le hace ver que han de volver a la Tierra, que es la misión importante, y que de este modo podrá ayudarle a él también. Valor de la tristeza positiva: cambio de acción de un personaje que posibilita el positivo desenlace final (EVE, protagonista).

En *Up*, en ambas situaciones de tristeza positiva ocurre lo mismo. Carl se entristece por el recuerdo de Ellie, pero gracias a este recuerdo y a esa nostalgia, consigue superar sus problemas presentes y seguir adelante. Valor de la tristeza positiva: cambio de actitud y acción de un personaje (Carl, protagonista), y produce un cambio positivo final en la trama.

En la película *Toy Story 3*, hay cuatro situaciones de este tipo. La primera afecta a un personaje secundario, Bebé, al recordar a su antigua dueña, y le hace reaccionar contra el antagonista. La segunda afecta a Woody, y le hace abandonar a Andy por el bien de todos. Y la tercera y la cuarta la provocan Woody, y el resto de juguetes (en menor medida), y la experimenta Andy, que tiene que dejar atrás a todos los juguetes para irse a la Universidad. Valor de la tristeza positiva: cambio de actitud y acción en un personaje (Bebé, secundario). Cambio positivo de actitud en un personaje (Woody, protagonista), y cambio positivo en el final del relato.

En *Cars 2* solo hay una situación de tristeza positiva, y se da cuando Mate se siente alicaído pensando que es un estorbo para los demás, y Rayo le hace ver que se equivoca. Mate cambia de actitud y logra reunir fuerzas y detener al villano. Valor de la tristeza positiva: cambio de actitud y acción de un personaje que posibilita la resolución positiva final del conflicto (Mate, protagonista).

En *Brave* hay una sola situación de tristeza positiva, que se produce al final de la película. En esta situación, Mérida se da cuenta, al expresar sus sentimientos de tristeza, de que su madre solo quería protegerla, y ello logra hacer que ambas se entiendan y se reúnan al final. Valor de la tristeza positiva: cambio de actitud en un personaje (Mérida, protagonista), que resuelve el positivo final de la película.

En *Monstruos University*, Sulley protagoniza el primer momento de tristeza positiva, y es cuando su equipo le da la espalda tras enterarse de que había hecho trampas, y él acaba confesando al sentirse mal. La segunda situación consigue que Mike y Sulley, tras expresar cómo se sentían, logren hacerse amigos de verdad. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción de un personaje (Sulley, protagonista). Y produce un cambio final en la película.

En *Del Revés*, las dos situaciones finales en que se produce tristeza positiva son de las más remarcables hasta ahora. En el primer caso, porque Alegría al fin se da cuenta de lo realmente valiosa que es la tristeza, ya que sin ella no existiría la Alegría. Se da cuenta de que no hay que

oprimir esta emoción porque es necesaria para el ser humano. En el segundo y último caso, Tristeza es quien provoca esta emoción al ejercer control, por primera vez en el relato, de la mesa de emociones que controlan las emociones de Riley. Gracias a esto se resuelve el problema principal de la película y Riley, tras expresar al fin sus sentimientos de tristeza, es capaz de afrontar el problema, hablarlo con sus padres y seguir adelante, mejorando así su ánimo, mostrando que la TRISTEZA puede ser POSITIVA.

El principal mensaje que se muestra gracias a esta última escena y que impera en la película es que, sin tristeza, no conoceríamos la alegría, y que el hecho reprimir la tristeza y no mostrarla cuando se necesita, puede hacer que el miedo, la ira y el asco lleguen a dominarnos. Lo importante es el equilibrio emocional y tener presentes a todas las emociones, ya que cada una tiene su función y su importancia. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción en un personaje (Alegría, protagonista). Cambio positivo de acción en un personaje (Tristeza), y cambio vital al final del relato y resolución del mismo.

En *El Viaje de Arlo*, Spot y Arlo experimentan esta emoción al tener que despedirse al final de la película, al igual que ocurría en *Monstruos S.A* con Boo y Sulley. No obstante, esto era necesario porque ambos tenían que estar con los de su especie y seguir su propio camino. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo final en la trama.

En *Buscando a Dory*, la última vez que aparece la tristeza positiva, es, de nuevo, en el personaje de Dory. Dory se ha perdido, está sola y no sabe qué hacer. Al principio experimenta tristeza, pero ello le lleva a actuar y recordar lo que Marlin le había dicho para actuar y salir de la situación en que se encontraba. Al final logra encontrar a sus padres gracias a confiar en ella misma y descubre que es capaz de enfrentarse sola a situaciones adversas. Valor de la tristeza positiva: cambio positivo de actitud y acción en un personaje que posibilita la resolución final (Dory, protagonista).

Como puede verse, gracias a estos datos de análisis, la tristeza positiva es un elemento recurrente en la cinematografía de Pixar. Las situaciones en que esta se produce, tienen todo tipo de valores, y todos ellos siempre resultan ser positivos. Todos los momentos de este estilo, que tienen lugar en la primera media hora de película de entre aquellas analizadas, suelen relacionarse con el detonante principal del relato, aquel que pone la historia en marcha, la verdadera aventura.

En todos estos casos, la tristeza positiva implica la misma situación: un cambio que debe emprender el protagonista, al sentirse mal por algo que le ha ocurrido recientemente o en el pasado. Al mostrarse tristes debido a ello, en lugar de venirse abajo, se enfrentan a la realidad, mostrando sus emociones, exteriorizándolas, siendo ellos mismos o siendo apoyados por algún otro personaje principal, los que se empujan a cambiar las cosas y mirar el futuro con una mejor perspectiva.

Pero, a partir de estos momentos iniciales, se siguen dando situaciones de tristeza positiva en los relatos. Casi siempre sucede por el mismo motivo e implica el mismo tipo de resultado: un cambio favorable en la actitud y comportamiento del personaje – o personajes- que experimentan la emoción. Cuando algún personaje, normalmente protagonista, se enfrenta a una situación de difícil resolución, llega un momento en que se vienen abajo y experimentan una decaída. Pero es común ver en todas las películas que, tras esta recaída, en la que normalmente expresan su tristeza, ellos mismos cambien de actitud para enfrentarse a la situación y solventarla. Normalmente es otro personaje, que también suele ser protagonista, el

que les insta a actuar, a darle rienda suelta a sus emociones, pero a la vez plantarles cara y evolucionar.

Cuando la película se acerca a su clímax, relacionado usualmente con el acercamiento al antagonista, el personaje que experimenta la tristeza positiva lo hace en el punto álgido en que, o fracasa, o vence. Por muy bien que el lado de los héroes –personajes positivos- vaya a lo largo del relato, siempre llega ese momento, cerca del final del relato, de preocupación, de tristeza, y pesimismo que hace que piensen que quizá no puedan conseguirlo. Gracias a esta exteriorización de emociones, al final se logra ver que el problema en cuestión tiene solución y que se puede resolver.

A veces ocurre que se le enciende la bombilla a un personaje al mostrar este tipo de tristeza, relacionada a veces con la nostalgia, como ocurre en *Monstruos S.A* en el caso de Sulley recordando la risa de Boo, hecho que le hace cambiar las cosas a mejor, y no solo para él, sino para todos sus amigos y compañeros de trabajo, además de para los niños del mundo humano.

En otras ocasiones, como ocurre en el caso de *Los Increíbles* o de *Toy Story 3*, es un personaje secundario y oponente, por ejemplo, Mirage, viendo cómo alguien expresa tristeza, normalmente un protagonista -Bob en este caso-, cambia su actitud y le ayuda a superar ese sentimiento, mostrándose de su lado y cambiando las tornas. En algunos casos, además, como ese de *Toy Story 3* con el personaje de Bebé, incluso se enfrentan al antagonista junto al que antes estaban de su lado. En este caso es el mismo personaje el que experimenta tristeza por un recuerdo, como pasaba también con Carl en la película *Up*, y en relación a esa tristeza de carácter nostálgico, deciden actuar.

En otras circunstancias, la tristeza positiva hace cambiar a un personaje su opinión sobre otro, y no siendo este un oponente como Mirage o Bebé, que cambian a ayudantes gracias a ello, sino estando desde el principio en el mismo bando del protagonista. Esto ocurre en películas como *Bichos* o *Buscando a Nemo*, en las que un personaje; la princesa Atta en el primer caso, y Marlin en el segundo, sienten desconfianza hacia otro personaje importante, que son sujetos de la acción. Atta desconfía de Flik y cree que es un patoso. Marlin desconfía de Dory y cree que no sabe lo que hace. En ambos casos, tanto Flik como Dory, expresan su tristeza y ese sentimiento de sentirse rechazados, pero al mismo tiempo demuestran que no son como los demás les ven y plantan cara, saliendo de esa tristeza para demostrar a todos que son capaces de valerse por ellos mismos y salvar la situación. Esto mismo es lo que hace el personaje de Mate en *Cars 2*, mostrando su sentimiento de marginación y autoculpándose por ello, siendo Rayo quien le dice que está equivocado y que no es como los demás dicen que es. Gracias a esto Mate actúa y logra cambiar las cosas.

En todas estas ocasiones, la tristeza positiva actúa como empuje. Como un momento de vulnerabilidad momentánea, que no debilidad, que no ha de ser malo, sino necesario para coger fuerzas y saltar más lejos. Si se reprimen estos momentos y no se dejan exteriorizar, ocurriría como se demuestra en el caso de la película *Del Revés*, que ese salto nunca llega. Cada emoción tiene su propio espacio y todas juntas logran crear un buen equilibrio emocional. La película establece un claro ejemplo de que las emociones no son tan simples como parecen y que separarlas de forma tan divisoria es un error. La tristeza positiva une a Alegría y Tristeza, premisa principal de la película, que actúan juntas y se desarrollan creando sentimientos complejos, emociones compuestas, exteriorizadas en el film en forma de esas esferas esenciales de color amarillo y azul.

Todas las personas a lo largo de su vida experimentan momentos más tristes y más alegres, es algo básico y normal de cualquier ser humano. A veces es necesario llorar o contar a alguien

algo malo que ha ocurrido en pos de hacer frente a lo que sea y lograr cambiar las cosas. Rechazar estos momentos para no mostrar “debilidad” es un error, es algo que no resulta natural y que puede tener consecuencias negativas.

Y, como es natural sentir este tipo de emociones, también es natural, si vemos situaciones semejantes en el arte, en el cine en este caso, verse reflejado en ellas. Mostrar personajes que tienen momentos de vulnerabilidad les hace más humanos, mostrar su nostalgia, su preocupación, su tristeza. Al igual que mostrar que de todo se sale y que todo tiene solución, puede ayudar a que todos lo vean de la misma manera. Ver a robots felices y autómatas a los que nunca les pasa nada malo es irreal. Ver a personajes que sienten y padecen, que sí muestran todo tipo de emociones, es real.

Como ya se indicó al principio de este trabajo, en relación a los estudios de Forgas, el mero hecho de que exista la emoción de la tristeza es significativo de que su aparición tiene que ser por algo, igual que existen el miedo o el asco, que nos ahuyentan de aquello que podría no ser beneficioso para nosotros.

Todas emociones se complementan y nos ayudan a adaptarnos, siendo todas realmente útiles, como se demuestra en *Del Revés* y en el resto de obras de este estudio.

## 12. BIBLIOGRAFÍA:

- Alvar Beltrán, C. (2013). *La imagen en movimiento: El juguete óptico como instrumento crítico*. (Trabajo final de máster). Facultat de belles arts. Universitat politècnica de València. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35319/TFM,La%20imagen%20en%20movimiento,el%20juguete%20%C3%B3ptico%20como%20instrumento%20cr%C3%ADtico.pdf?sequence=1> [2 de Junio de 2017]
- Anderson, D., Reher, K. (Productores) & Lasseter, J., Stanton, A. (Directores). (1998). *Bichos*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Anderson, D., Dulfino-Rosen, K., Lasseter, J., Rae, K., Stanton, A. (Productores) & Docter, P., Unkrich, L., Silverman, D. (Directores). (2001). *Monstruos S.A.* [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Anderson, D. (Productor) & Lasseter, J. (Director). (2006). *Cars*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Anderson, D. Paradis, N., Lasseter, J. (Productores) & Unkrich, L. (Director). (2010). *Toy Story 3*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Anderson, D. Lasseter, J. Grindle, N. (Productores) & Docter, P., Del Carmen, R. (Directores). (2015). *Del Revés*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Arnold, B., Guggenheim, R. (Productores) & Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Arnold, B., Docter, P., Reardon, J. (Productores) & Stanton, A. (Director). (2008). *Wall-E*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Benet, V. (2012). *El cine español: una historia cultural*. Madrid. Paidós Comunicación.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Recuperado de: <https://mediostamayo.files.wordpress.com/2013/12/la-narracion-en-el-cine-de-ficcion.pdf> [2 de Junio de 2017]
- Brunete, M. (2013). El lado positivo de la tristeza. [online] Psicología-cpa.blogspot.com.es. Recuperado de: <http://psicologia-cpa.blogspot.com.es/2013/03/el-lado-positivo-de-la-tristeza.html> [2 de Junio de 2017]
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona.
- Catmull, E. (2008). *Cultivar la creatividad colectiva el sello de Pixar*. Harvard Business Review. América Latina. Recuperado de: <http://dp.area-innova.com/mentor/creatividad/resources/R0809D-E.pdf> [2 de Junio de 2017]
- Crystalsculpture2. (2007, Agosto, 5). *John Whitney "Catalog" 1961* [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=TbV7loKp69s> [2 de Junio de 2017]
- Darwin, C. (1998). *The expresión of the emotions in man and animals. Introduction, Afterword and Commentaries by Paul Ekman*. Oxford University Press. Recuperado de: [https://books.google.es/books?id=TFRtLZSHMcYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=TFRtLZSHMcYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) [2 de Junio de 2017]
- David Cruz, J. (2008). *Análisis de la estructura narrativa de los filmes de animación digital producidos por la alianza Disney y Pixar*. (Trabajo de grado). Facultad de comunicación social y periodismo. Universidad de Manizales. Recuperado de: [http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/721/170\\_David\\_Cruz\\_Janeth\\_2008.pdf?sequence=1](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/721/170_David_Cruz_Janeth_2008.pdf?sequence=1) [2 de Junio de 2017]

- Del Piero, J. (2005). *¿Paren la manivela! ¿Quién inventó el stop-motion?*. Cinecrópolis. Recuperado de: [http://web.archive.org/web/20121010120920/http://www.cinecropolis.com/notas/paren\\_la\\_manivela.htm](http://web.archive.org/web/20121010120920/http://www.cinecropolis.com/notas/paren_la_manivela.htm) [2 de Junio de 2017]
- Egri, L. (1988) *The art of dramatic writing*. Touchstone. New York.
- Estrada, J. (2007). *John Lasseter: en animación no hay que dar nunca nada por sentado*. En Metrópoli, 1 de agosto de 2007. El Mundo. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/metropoli/2004/02/10/cine/1076367605.html> [2 de Junio de 2017]
- Ekman, P. (1992). *Are there basic emotions?* En *Psychological Review*, 99, 550-553. Recuperado de: [http://www.emotional.economics.uni-mainz.de/Dateien/Ekman\\_1992\\_Psy\\_Review\\_Basic\\_Emotions.pdf](http://www.emotional.economics.uni-mainz.de/Dateien/Ekman_1992_Psy_Review_Basic_Emotions.pdf) [2 de Junio de 2017]
- Fernández-Abascal, Enrique G. (2008). *Emociones positivas, psicología positiva y bienestar*. Facultad de Psicología, UNED. Recuperado de: <https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/677323/Emociones+positivas,%20psicolog%C3%ADa+positiva+y+bienestar.+Enrique+G++Fern%C3%A1ndez-Abascal.pdf/cb3932cb-f340-40ef-861f-40ffc42d6c25> [2 de Junio de 2017]
- Fernández Berrocal, P. (2009). *Darwin y el misterio de las emociones*. En *Uciencia*, Núm.1, Julio, 32-34.
- Field, S. (1995). *A Workshop Approach*. Recuperado de: <https://manualesdecine.files.wordpress.com/2010/03/syd-field-el-manual-del-guionista.pdf> [2 de Junio de 2017]
- Fijo, A. (2004). *Breve encuentro: estudio sobre 20 directores de cine*. Cine Dossat. Madrid.
- Fleisher Studios Inc. (2016) *History*. Fletcher Studios. Recuperado de: <http://www.fleischerstudios.com/history.html> [2 de Junio de 2017]
- Fleischer Studios (1926). "*My Ole Kentucky Home*") Clip: Say Something Nice Podcast. (2015, Octubre, 14). [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PINvBPIYWXw> [2 de Junio de 2017]
- Flores Palacios, María L. (2001). *Compasión en las películas animadas infantiles*. Perspectivas De La Comunicación · Vol. 4, Nº 2. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3877245> [2 de Junio de 2017]
- Forgas, J. P. (1998). *Happy and mistaken? Mood effects on the fundamental attribution error*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, 318–331. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/13555040\\_On\\_Being\\_Happy\\_and\\_Mistaken\\_Mood\\_Effects\\_on\\_the\\_Fundamental\\_Attribution\\_Error](https://www.researchgate.net/publication/13555040_On_Being_Happy_and_Mistaken_Mood_Effects_on_the_Fundamental_Attribution_Error) [2 de Junio de 2017]
- Forgas, J. P. (2013) *Don't Worry, Be Sad! On the Cognitive, Motivational, and Interpersonal Benefits of Negative Mood*. CDPS, Vol 22, Issue 3, pp. 225-232. Recuperado de: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0963721412474458> [2 de Junio de 2017]
- Fotogramas. (2016). *45 Referencias a películas clásicas ocultas en el cine de Pixar*. Fotogramas. Recuperado de: <http://www.fotogramas.es/peliculas-para-ninos-cine-infantil/45-referencias-a-peliculas-clasicas-ocultas-en-el-cine-de-Pixar> [2 de Junio de 2017]



- French, L. (2010). *John Lasseter on Toy Story 3 and Toy Story 2*. [online] Cinefantastiqueonline.com. Recuperado de: <http://cinefantastiqueonline.com/2010/06/john-lasseter-on-toy-story-3-and-toy-story-2/> [2 de Junio de 2017]
- García, J. (1996). *Narrativa audiovisual*. Cátedra. Madrid.
- Garrel, A. y Sanfeliu, A. (2010). *La influencia del efecto “Uncanny Valley” en el diseño de un robot social*. Recuperado de: <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/12547> [2 de Junio de 2017]
- Graham, W., Lasseter, J. (Productores) & Stanton, A., Unkrich, L. (Directores). (2003). *Buscando a Nemo*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Gregory Golda. (2011, febrero, 2). *Max Fleischer The Rotoscope and Koko the Clown - Koko's Earth Control*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CID6-L5TmMs> [2 de Junio de 2017]
- Gutiérrez Moar, M<sup>a</sup> C.; Pereira Domínguez, M<sup>a</sup> C. y Valero Iglesias, L. F. (2006). El cine como instrumento de alfabetización emocional. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, vol. 18, 2006, 229-260. Recuperado de: <http://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/emociones.pdf> [2 de Junio de 2017]
- IMDB. (2017). *Pixar Animation Studios [us]*. Recuperado de: [http://www.imdb.com/company/co0017902/?ref=fn\\_al\\_co\\_2](http://www.imdb.com/company/co0017902/?ref=fn_al_co_2) [2 de Junio de 2017]
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs: la biografía*. Debate. EE.UU.
- Keltner, D., Ekman, P. (2015). *The Science of “Inside Out”*. The New York Times. Recuperado de: [http://www.nytimes.com/2015/07/05/opinion/sunday/the-science-of-inside-out.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2015/07/05/opinion/sunday/the-science-of-inside-out.html?_r=1) [2 de Junio de 2017]
- Konichi, S., Hery, C., Tejima, T., Villemin, R., Yu, D. (2015). *Art and Technology at Pixar, from Toy Story to today*. SIGGRAPH ASIA 2015 Course Notes. Recuperado de: <http://graphics.pixar.com/library/SigAsia2015/paper.pdf> [2 de Junio de 2017]
- Lara, V. (2015). *La ciencia detrás de Inside Out*. Hipertextual. Recuperado de: <http://hipertextual.com/2015/06/inside-out-pixar> [2 de Junio de 2017]
- Lasseter, L., Rae, K., Sarafian, K., Walter, J. (Productores) & Bird, B. (Director). (2004). *Los Increíbles*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, L., Rae, K., Ream, D., Rivera, L., Stanton, A. (Productores) & Docter, P., Peterson, B. (Directores). (2009). *Up*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, L., Rae, K., Stanton, A., Unkrich, L. (Productores) & Scanlon, D. (Director). (2013). *Monstruos University*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, L., Ream, D., Unkrich, L., Stanton, A. (Productores) & Sohn, P. (Directores). (2015). *El viaje de Arlo*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, L., Lindsey, C., Roath, B. (Productores) & Stanton, A., MacLane, A. (Directores). (2016). *Buscando a Dory*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Ledoux, J. (1996). *The Emotional Brain: The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*. New York: Simon y Schuster. Recuperado de:

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7EJN5I8sk2wC&oi=fnd&pg=PA9&dq=The+Emotional+Brain:+The+Mysterious+Underpinnings+of+Emotional+Life&ots=06eeexukVD&sig=Xp0\\_8dxaKDygTaDRP9vqxqdN0YA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7EJN5I8sk2wC&oi=fnd&pg=PA9&dq=The+Emotional+Brain:+The+Mysterious+Underpinnings+of+Emotional+Life&ots=06eeexukVD&sig=Xp0_8dxaKDygTaDRP9vqxqdN0YA#v=onepage&q&f=false) [2 de Junio de 2017]

- Lewis, B., Lasseter, J. (Productores) & Bird, B. (Director). (2007). *Ratatouille*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lost Animations. (2016, Septiembre, 23). *John Whitney - Moon Drum (1991)* [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=L47GqolCGto> [2 de Junio de 2017]
- McFarland, N. en PIXAR. (2017). *Character Design*. Recuperado de: <http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html> [2 de Junio de 2017]
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.). *El Cine de animación*. Recuperado de: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Pixar/Disney> [2 de Junio de 2017]
- McLuhan, M. (1967). *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*. Recuperado de: <https://retoricaprofesional.files.wordpress.com/2013/03/mcluhan-marshall-el-medio-es-el-mensaje.pdf> [2 de Junio de 2017]
- Mediavilla, D. (2015). *Pixar explica por qué la tristeza es útil*. EL PAÍS. Recuperado de: [http://elpais.com/elpais/2015/07/17/ciencia/1437141895\\_099415.html](http://elpais.com/elpais/2015/07/17/ciencia/1437141895_099415.html) [2 de Junio de 2017]
- Moritz, W. (1997). *Digital Harmony: The Life of John Whitney*, Computer Animation Pioneer. Animation World Magazine. Recuperado de: <http://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html> [2 de Junio de 2017]
- Nielsen, M., Ream, D. (Productores) & Lasseter, J. Ream, D. (Directores). (2011). *Cars 2*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Pérez-Guerrero, A. (2011): Recuperado de: *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)*. [Tesis doctoral] Universidad Rey Juan Carlos. Madrid. Recuperado. de: <https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/11632/TD%20Ana%20MAria%20Perez%20Guerrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [2 de Junio de 2017]
- Pérez-Guerrero, A. (2013). *Pixar: Las claves del éxito*. Encuentro. Madrid.
- PIXAR. (2017). *Feature Films*. Recuperado de: <https://www.pixar.com/feature-launch2#feature-films-cars3>
- PIXAR. (2017). *Our Story*. Recuperado de: <https://www.pixar.com/our-story-1#our-story>
- PIXAR. (2017). *Storytelling*. Recuperado de: <http://pixar-animation.weebly.com/storytelling.html> [2 de Junio de 2017]
- Pixar Animation Studios (2008). *Designing a Pixar Film*. Recuperado de: <https://inst.eecs.berkeley.edu/~cs194-8/Fa10Sp11/readings/F02.01/DesigningAPixarFilm.pdf> [2 de Junio de 2017]
- PIXAR IN A BOX (2017). *The art of storytelling*. Khan Academy. Recuperado de: <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling> [2 de Junio de 2017]
- Porto Pedrosa, L. (2016). *Estudio de las emociones en los personajes animados de Inside Out*. Revista Mediterránea de Comunicación, 7(1), 31-45. Recuperado de:

- <http://www.mediterranea-comunicacion.org/article/view/2016-v7-n1-estudio-de-las-emociones-en-los-personajes-animados-de-inside-out> [2 de Junio de 2017]
- Porto Pedrosa, L. (2010). *Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI*. Prisma social, nº4. Recuperado de: <http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/4/narracion-construccion-social-realidad.html>[2 de Junio de 2017]
  - Plotkin, H., Jackson, K. (Productores) & Lasseter, J., Brannon, A., Unkrich, L. (Directores). (1999). *Toy Story 2*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
  - Price, D. (2010). *The Pixar Touch - history of Pixar - Blog - Pixar's Listerine commercials*. [Blog Online]. Pixartouchbook.com. Recuperado de: <http://www.pixartouchbook.com/blog/2010/4/19/pixars-listerine-commercials.html>[2 de Junio de 2017]
  - Redes (2005). *Para qué sirven las emociones. Entrevista a Paul Ekman*. [Programa TV] La 2: Eduard Punset. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=8Qc8\\_iY7eOo](https://www.youtube.com/watch?v=8Qc8_iY7eOo) [2 de junio de 2017]
  - Rivera Arrizabalaga, A. (2015). *Arqueología de las emociones*. Vínculos de Historia, núm. 4 (2015), 41| pp. 41-61. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5118611>[2 de Junio de 2017]
  - Rivera, J. (Productor) & Docter, P., Del Carmen, R. (Directores). (2015). *Inside Out*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
  - Rooter, consultora estratégica y de servicios jurídicos especializada en Contenidos Digitales y TIC (2012). *El libro blanco de la animación en España 2012*. DIDOOS (Federación de Productoras de Animación en España). Barcelona.
  - Sánchez-Escalonilla A. (2007). *Estrategia del guion cinematográfico*, Ariel, Madrid, p. 82.
  - Sarafian, K., Lasseter, J. (Productores) & Andrews, M., Chapman, B. Pucerrll, S. (Directores). (2012). *Brave*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
  - Sepúlveda, G. (2009). *Tips para el diseño de personajes*. NeoPixel. Recuperado de: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/497-diseno-d-personajes.html>[2 de Junio de 2017]
  - Slick, J. (2016). *What is Rigging? Preparing a 3D Model For Animation*. Lifewire. <https://www.lifewire.com/what-is-rigging-2095>[2 de Junio de 2017]
  - TED. (2012, Marzo, 21). *Andrew Stanton: las claves de una gran historia* [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=KxDwieKpawg> [2 de Junio de 2017]
  - The Pixar Touch. (2008). *Art challenging technology* . Recuperado de: <http://www.pixartouchbook.com/blog/2008/11/11/art-challenging-technology.html>
  - Vecina Jiménez, M.L. (2006). *Emociones Positivas*. Papeles del Psicólogo, 2006. Vol. 27(1), pp. 9-17. Recuperado de: <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1120.pdf>[2 de Junio de 2017]
  - Vera Poseck, B. (2006). *Psicología Positiva: Una nueva forma de entender la Psicología*. Papeles del Psicólogo, 2006. Vol. 27(1), pp. 3-8. Recuperado de: <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1120.pdf>[2 de Junio de 2017]

- Vladimir Bugaj, S. (2013). *PIXAR'S 22 RULES OF STORY*. Recuperado de:  
[https://static1.squarespace.com/static/52675998e4b07faca3f636a5/t/527f0a75e4b012bf9e7361c5/1384057461885/Pixar22RulesAnalyzed\\_Bugaj.pdf](https://static1.squarespace.com/static/52675998e4b07faca3f636a5/t/527f0a75e4b012bf9e7361c5/1384057461885/Pixar22RulesAnalyzed_Bugaj.pdf) [2 de Junio de 2017]
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Robinbook. Barcelona.



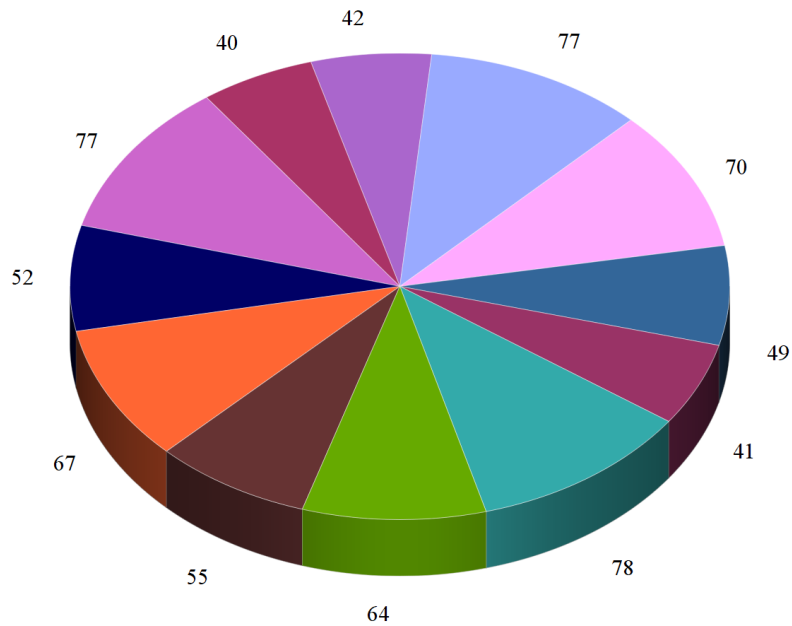
# ANEXOS

## GRÁFICAS DE RECOPIACIÓN DE DATOS DE CADA ANÁLISIS

# TOTAL DE LOS 119 PERSONAJES

Perfil Psicológico de los 119 personajes en total

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introverso Extroverso Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico

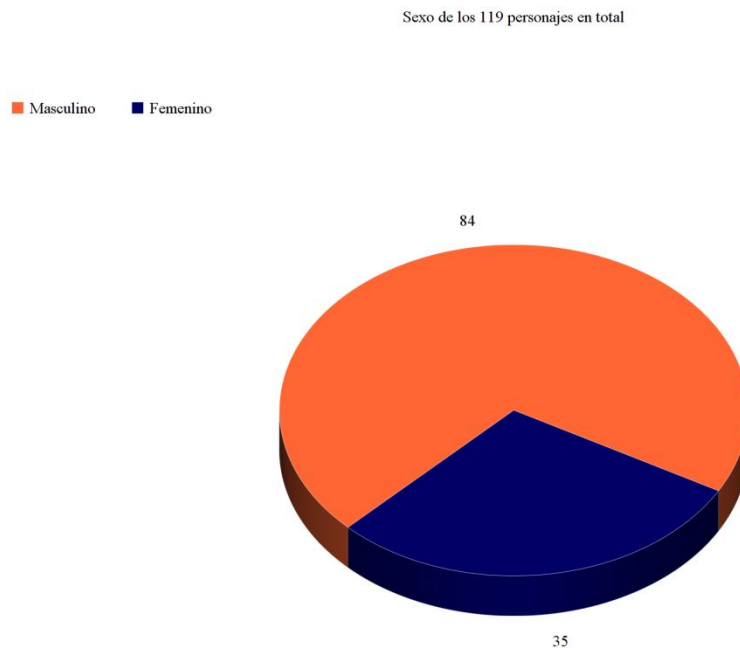


Del total de personajes analizados (119) en los 17 largometrajes de Pixar, según su perfil psicológico puede verse que hay mayoría de temerarios frente a cautelosos, mayoría de optimistas frente a pesimistas, más personajes extrovertidos que introvertidos, más dominantes que sumisos, más moralistas que hedonistas y mayoría de personajes realistas frente a utópicos.

# SEGÚN EL SEXO DE LOS PERSONAJES

**PERSONAJES MASCULINOS: 84/119**

**PERSONAJES FEMENINOS: 35/119**



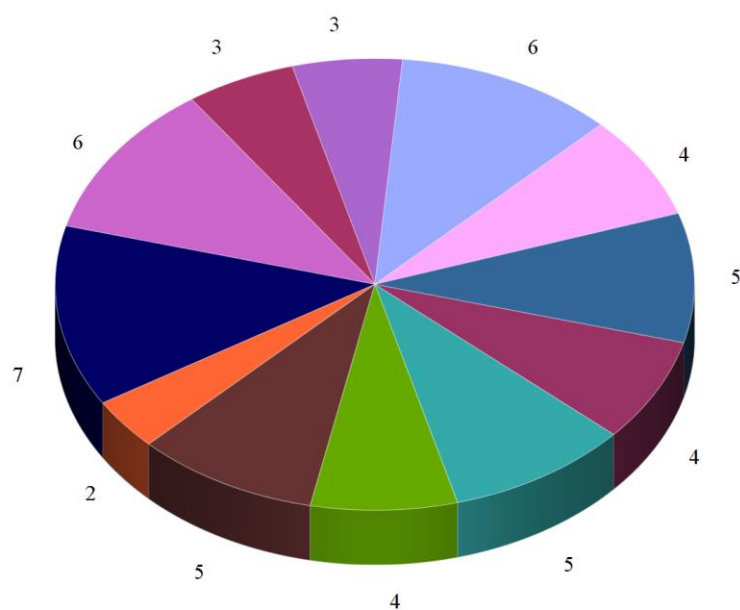
Del total de 119 personajes principales analizados en los 17 largometrajes de Pixar, cabe destacar que hay gran mayoría de personajes masculinos frente a femeninos. En algunas películas solo hay un personaje de entre varios analizados que es de sexo femenino, como en *Toy Story*, *Ratatouille*, *Cars 2* o *WALL-E*. En algunas incluso no hay ninguno, como en *Up*. Solo en dos películas de 17 hay mayoría de personajes femeninos frente a masculinos: *Inside Out*, y *Brave*, siendo en ambas, además, la protagonista principal una mujer.



## TOY STORY

Perfil Psicológico de los 9 personajes

Temerario   Cauteloso   Optimista   Pesimista   Introvertido   Extrovertido   Dominante   Sumiso   Hedonista  
 Moralista   Realista   Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 2/9

SECUNDARIO: 5/9

ANTAGONISTA: 1/9

### ACTANTE:

SUJETO: 2/9

OBJETO: 1/9

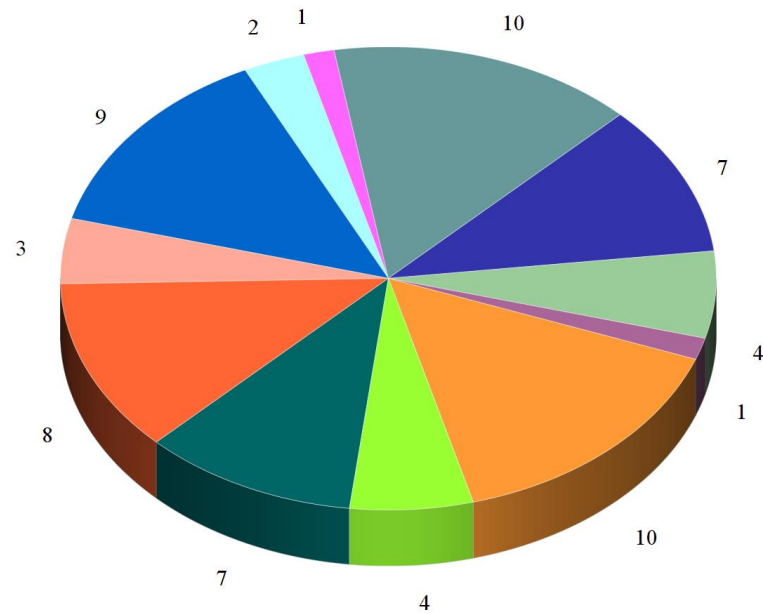
AYUDANTE: 2/9

OPONENTE: 3/9

## BICHOS

Perfil Psicológico de los 11 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 1/11

SECUNDARIO: 9/11

ANTAGONISTA: 1/11

### ACTANTE:

SUJETO: 1/11

OBJETO: 7/11

DESTINADOR: 1/11

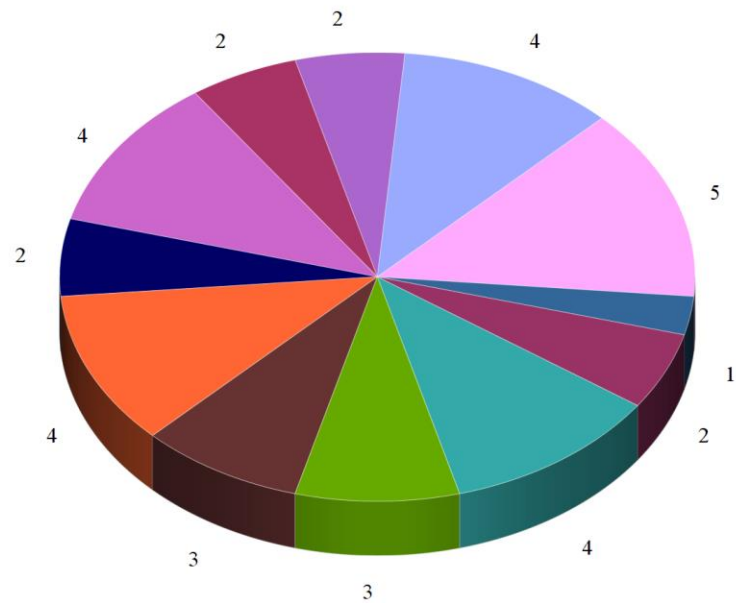
AYUDANTE: 2/11

OPONENTE: 1/11

## TOY STORY 2

Perfil Psicológico de los 6 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introverso Extroverso Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 1/6

SECUNDARIO: 2/6

ANTAGONISTA: 2/6

PIVOTE: 1/6

### ACTANTE:

SUJETO: 2/6

DESTINATARIO: 1/6

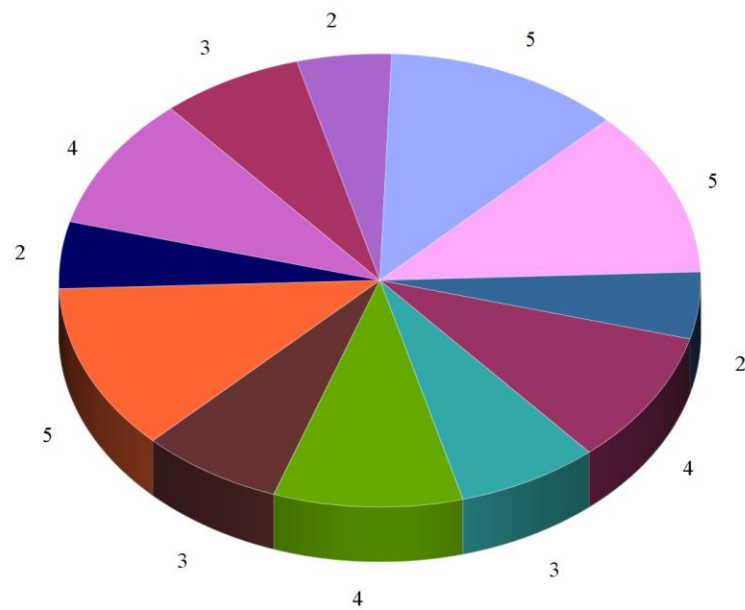
AYUDANTE: 1/6

OPONENTE: 2/6

## MONSTRUOS S.A.

Perfil Psicológico de los 7 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 3/7

SECUNDARIO: 2/7

ANTAGONISTA: 2/7

### ACTANTE:

SUJETO: 3/7

OBJETO: 1/7

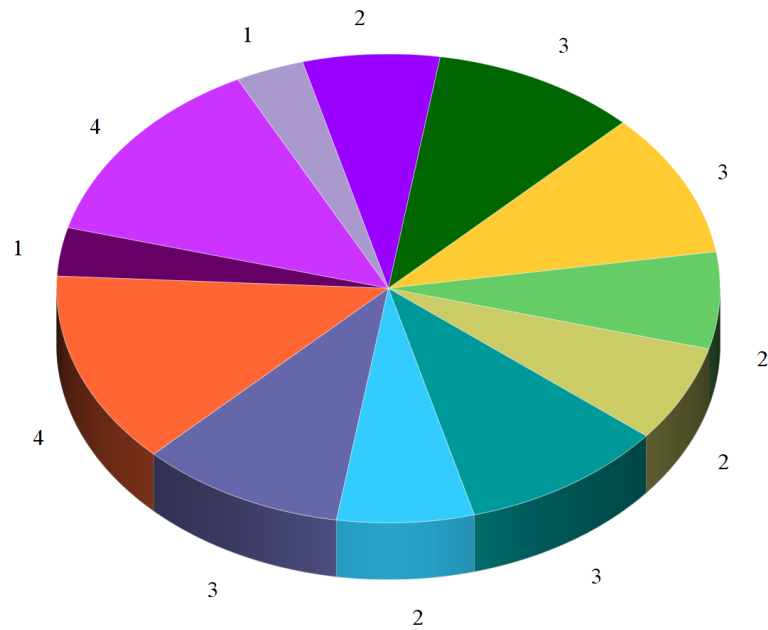
AYUDANTE: 2/7

OPONENTE: 2/7

## ***BUSCANDO A NEMO***

Perfil psicológico de los 5 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### **FUNCIÓN:**

PROTAGONISTA: 3/5

SECUNDARIO: 1/5

ANTAGONISTA: 1/5

### **ACTANTE:**

SUJETO: 1/5

OBJETO: 1/5

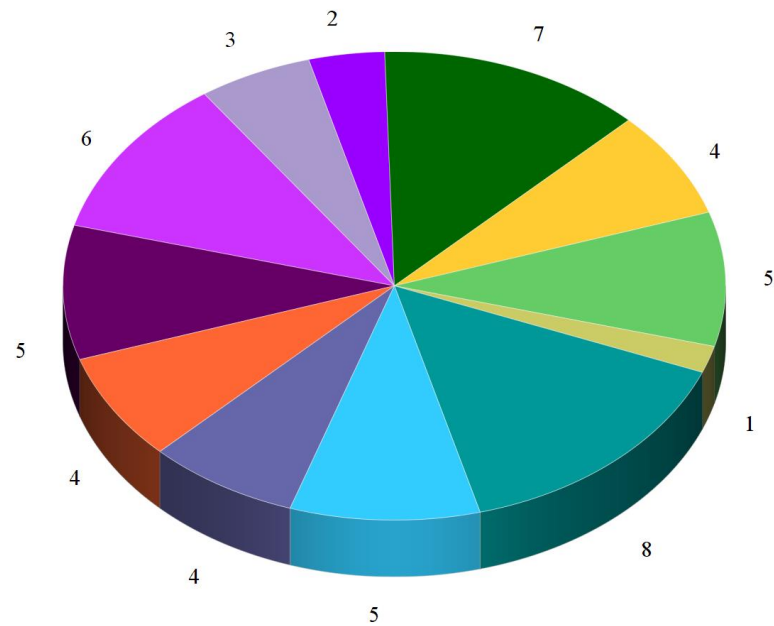
AYUDANTE: 2/5

OPONENTE: 1/5

## LOS INCREÍBLES

Perfil psicológico de los 9 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
 Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 4/9

SECUNDARIO: 4/9

ANTAGONISTA: 1/9

### ACTANTE:

SUJETO: 1/9

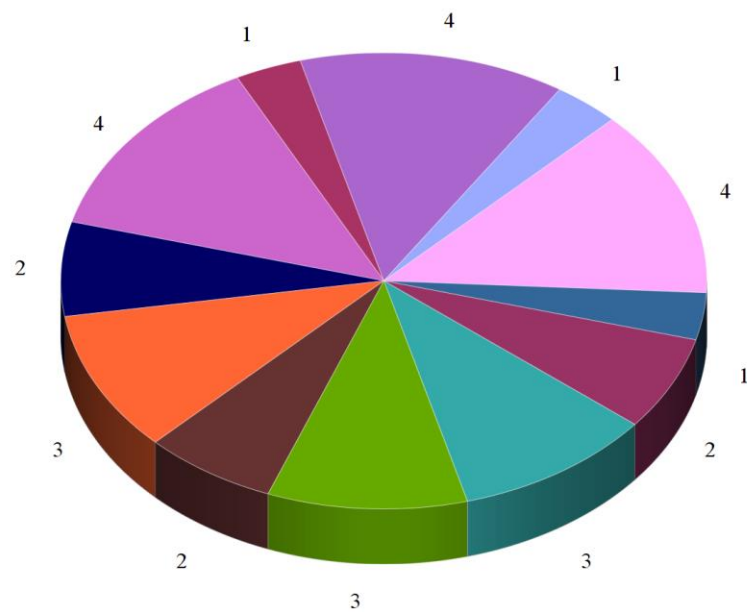
AYUDANTE: 6/9

OPONENTE: 1/9

## CARS

Perfil Psicológico de los 5 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 1/5

SECUNDARIO: 3/5

ANTAGONISTA: 1/5

### ACTANTE:

SUJETO: 1/5

DESTINADOR: 1/5

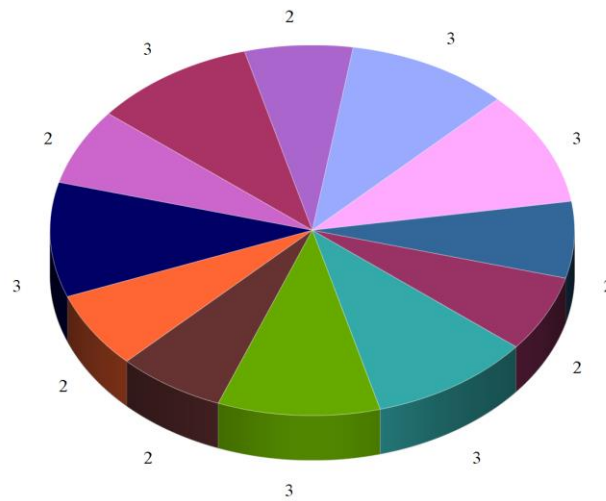
AYUDANTE: 2/5

OPONENTE: 1/5

## ***RATATOUILLE***

Perfil Psicológico de los 5 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introverso Extroverso Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### **FUNCIÓN:**

PROTAGONISTA: 1/5

SECUNDARIO: 2/5

ANTAGONISTA: 1/5

PIVOTE: 1/5

### **ACTANTE:**

SUJETO: 1/5

DESTINADOR: 1/5

AYUDANTE: 2/5

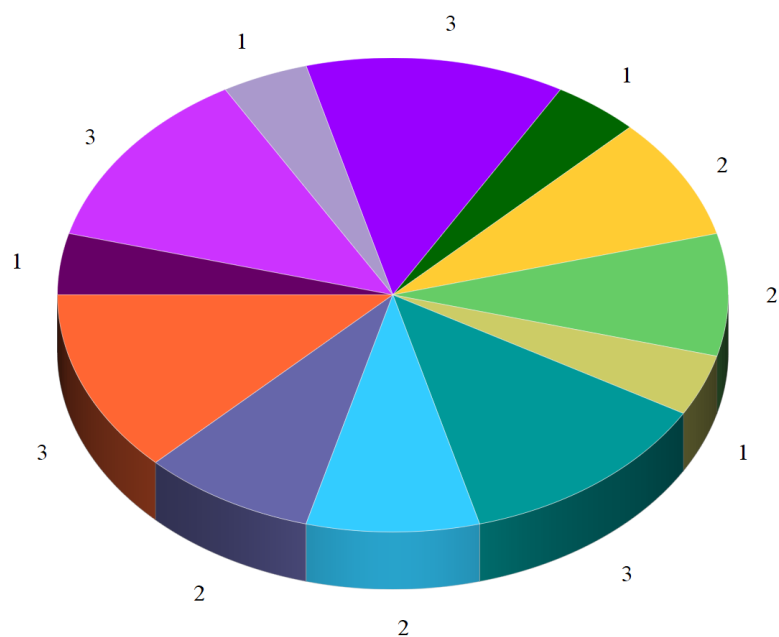
OPONENTE: 1/5



## WALL-E

Perfil psicológico de los 4 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
 Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 2/4

SECUNDARIO: 1/4

ANTAGONISTA: 1/4

### ACTANTE:

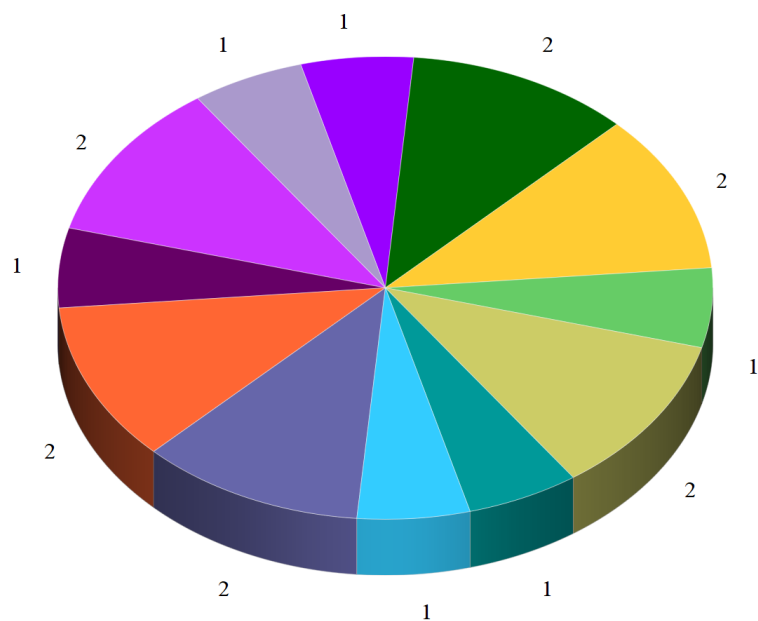
SUJETO: 2/4

AYUDANTE: 1/4

OPONENTE: 1/4

Perfil psicológico de los 3 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



**FUNCIÓN:**

PROTAGONISTA: 2/3

ANTAGONISTA: 1/3

**ACTANTE:**

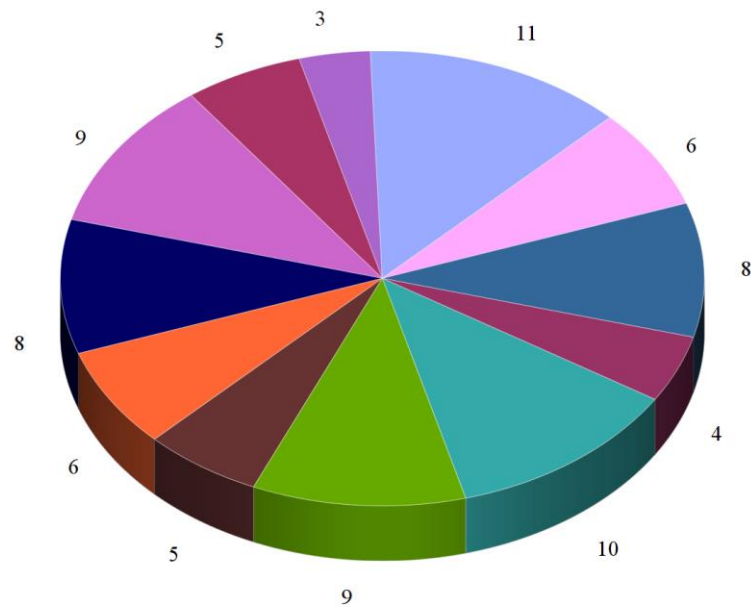
SUJETO: 2/3

OPONENTE: 1/3

## TOY STORY 3

Perfil Psicológico de los 14 personajes

■ Temerario ■ Cauteloso ■ Optimista ■ Pesimista ■ Introvertido ■ Extrovertido ■ Dominante ■ Sumiso ■ Hedonista  
 ■ Moralista ■ Realista ■ Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 2/14

SECUNDARIO: 11/14

ANTAGONISTA: 1/14

### ACTANTE:

SUJETO: 3/14

OBJETO: 1/14

DESTINATARIO: 1/14

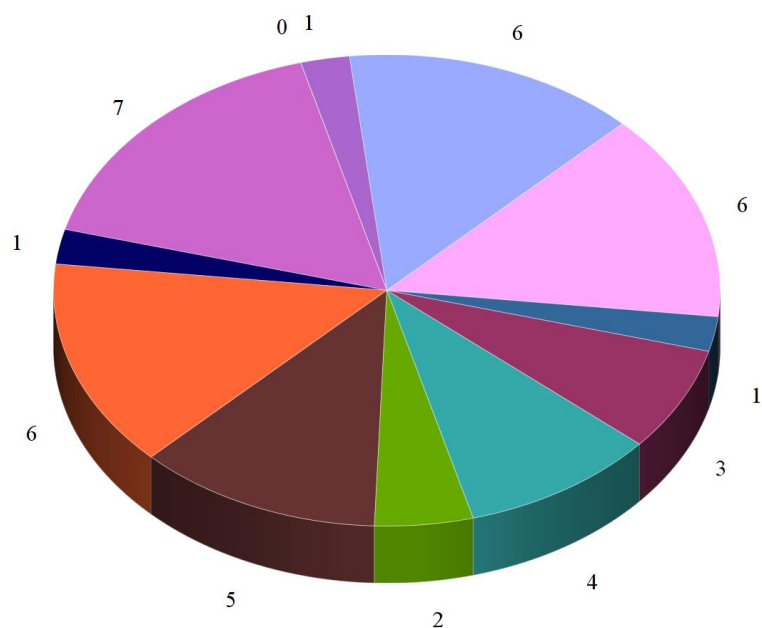
AYUDANTE: 6/14

OPONENTE: 3/14

## CARS 2

Perfil Psicológico de los 7 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
 Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 2/7

SECUNDARIO: 4/7

ANTAGONISTA: 1/7

### ACTANTE:

SUJETO: 2/7

OBJETO: 2/7

DESTINADOR: 1/7

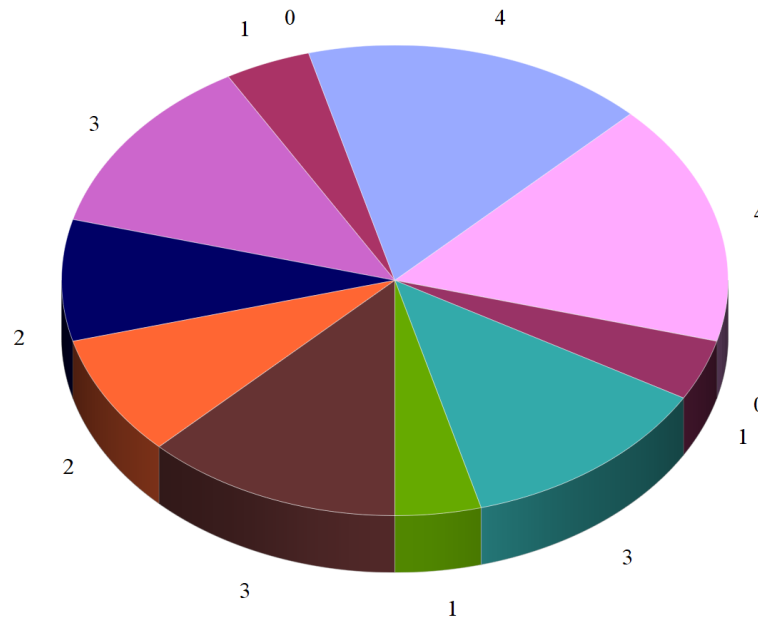
AYUDANTE: 2/7

OPONENTE: 3/7

## ***BRAVE***

Perfil Psicológico de los 4 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### **FUNCIÓN:**

PROTAGONISTA: 1/4

SECUNDARIO: 2/4

ANTAGONISTA: 1/4

PIVOTE: 1/4

### **ACTANTE:**

SUJETO: 1/4

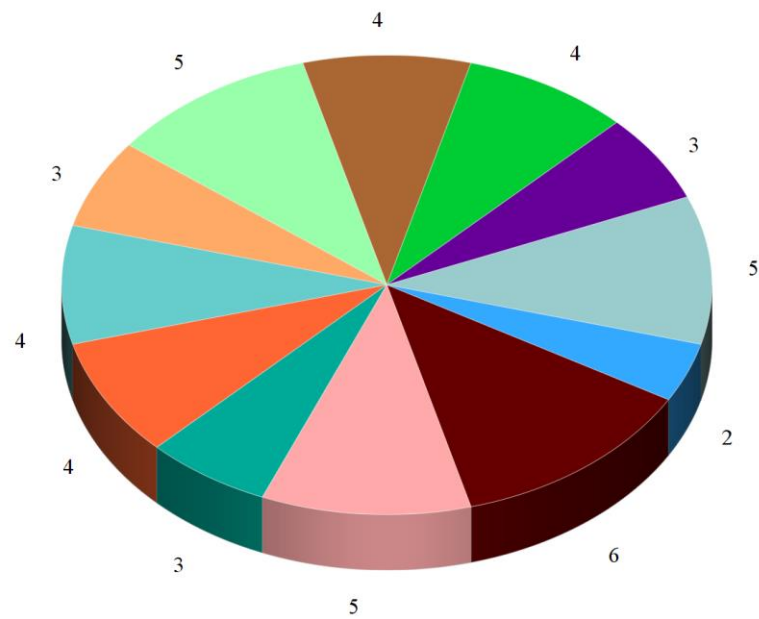
AYUDANTE: 2/4

OPONENTE: 1/4

## ***MONSTRUOS UNIVERSITY***

Perfil Psicológico de los 8 personajes

Temerario   Cauteloso   Optimista   Pesimista   Introverso   Extroverso   Dominante   Sumiso   Hedonista  
Moralista   Realista   Utópico



### **FUNCIÓN:**

PROTAGONISTA: 1/8

SECUNDARIO: 5/8

ANTAGONISTA: 1/8

PIVOTE: 1/8

### **ACTANTE:**

SUJETO: 2/8

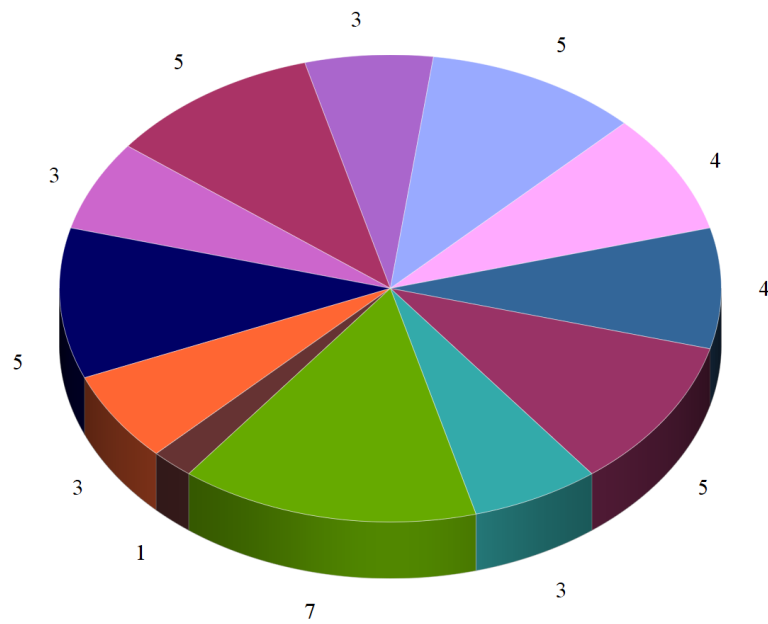
AYUDANTE: 4/8

OPONENTE: 2/8

## DEL REVÉS

Perfil Psicológico de los 8 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introvertido Extrovertido Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 3/8

SECUNDARIO: 5/8

### ACTANTE:

SUJETO: 2/8

OBJETO: 1/8

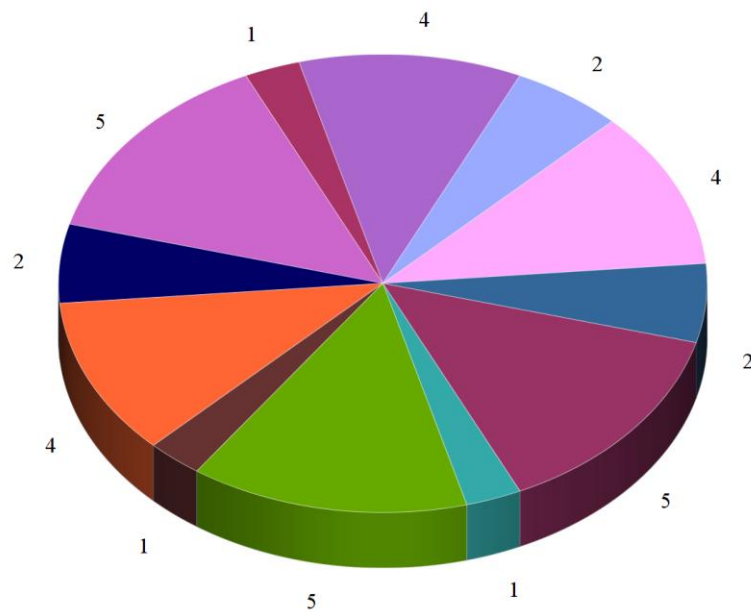
DESTINATARIO: 1/8

AYUDANTE: 5/8

## EL VIAJE DE ARLO

Perfil Psicológico de los 6 personajes

Temerario   Cauteloso   Optimista   Pesimista   Introverso   Extroverso   Dominante   Sumiso   Hedonista  
Moralista   Realista   Utópico



### FUNCIÓN:

PROTAGONISTA: 1/6

SECUNDARIO: 3/6

ANTAGONISTA: 1/6

PIVOTE 1/6

### ACTANTE:

SUJETO: 1/6

DESTINADOR: 2/6

AYUDANTE: 2/6

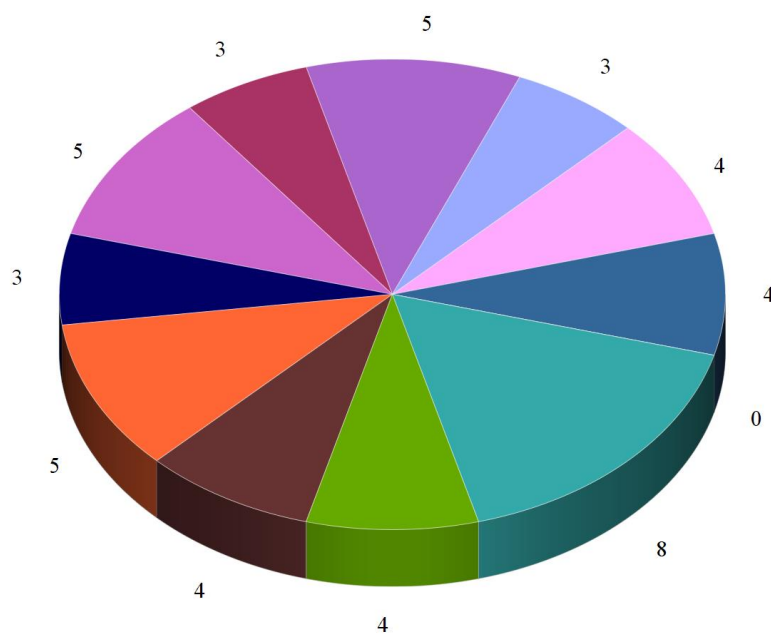
OPONENTE: 1/6



## ***BUSCANDO A DORY***

Perfil Psicológico de los 8 personajes

Temerario Cauteloso Optimista Pesimista Introverso Extroverso Dominante Sumiso Hedonista  
Moralista Realista Utópico



### **FUNCIÓN:**

PROTAGONISTA: 3/8

SECUNDARIO: 5/8

### **ACTANTE:**

SUJETO: 1/8


OBJETO: 2/8


AYUDANTE: 5/8


## FICHAS DE TODAS LAS PELÍCULAS




FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Toy Story.</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	1995.
GÉNERO	Animación, Comedia, Aventuras.
DURACIÓN	1 h 21 min.
DIRECCIÓN	John Lasseter.
PRODUCCIÓN	Bonnie Arnold, Ralph Guggenheim, Steve Jobs, Edwin Catmull.
GUION	John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton, Joe Ranft, Joss Whedon, Joel Cohen, Alec Sokolow.
REPARTO	Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Wallace Shawn, Annie Potts...
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Los juguetes de Andy tienen vida propia y actúan de forma independiente cuando ningún humano les mira. En cada cumpleaños de Andy temen que le regalen algo que pueda sustituirlos y deje de jugar con ellos. Esta vez, el regalo ha sido Buzz Lightyear, un nuevo muñeco espacial, que hará que el líder de los juguetes hasta ahora, Woody, tome celos por la atención que Andy y el resto de juguetes le dan al resplandeciente e interesante juguete nuevo. Esto les llevará a confrontaciones y puede que se vean en peligro de no volver a ver a Andy...


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Woody.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Lleva un traje de vaquero, con un pañuelo rojo al cuello, sombrero marrón y botas vaqueras. Lleva una placa de Sheriff, y tiene una cuerda en la espalda que produce sonidos.				
APARIENCIA:	Woody es alto y delgado. Tiene el rostro alargado, mejillas sonrosadas y grandes ojos marrones.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Woody al principio es el líder indiscutible del grupo de juguetes de Andy. Lo tiene todo bajo control, es posesivo, dominante y egoísta, y esto se ve multiplicado cuando aparece Buzz en escena, ya que le ve como amenaza y siente celos de él. Pero cuando ambos se separan del resto de juguetes y comienzan a conocerse mejor, se hacen amigos y Woody cambia su actitud. Baja de su pedestal.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Buzz Lightyear.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Lo lleva tapado.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Lleva un traje espacial blanco y verde, con diversos accesorios, un láser, varios botones con sonidos, y alas desplegadas.				
APARIENCIA:	Buzz va siempre con su traje espacial. Tiene el pelo oculto bajo la tela de su escafandra. Tiene la cara alargada y un gran mentón. Tiene una espiral en la barbilla, grandes cejas y mejillas sonrosadas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
	OPONENTE				
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Buzz mantiene su personalidad a lo largo de la película, pero al principio creía que era un guardián espacial que debía proteger el universo y luego recibe una dosis de realidad que le hace ver que solo es un juguete. Pese a que cuando lo descubre se viene abajo, al final acaba feliz con el resto de juguetes en el cuarto de Andy.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Señor Patata.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene. Lleva sombrero.				
COLOR DE OJOS:	Negros.				
VESTUARIO:	Lleva unos zapatos azules y un sombrero negro.				
APARIENCIA:	Tiene forma de patata, es de color marrón, con brazos largos y blancos, con los pies pegados al cuerpo, una nariz ancha y de color naranja, un bigote, labios rojos, cejas oscuras y un pequeño sombrero negro.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Activo, conservador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		El Señor Patata es dominante y altivo. Expresa todas sus disconformidades y se las hace saber a los demás. Si algo no le parece bien se pone en su contra y muestra su odio hacia ello. Aunque se pone en contra de Woody cuando cree que le ha hecho daño a Buzz, después descubre que en realidad le está ayudando y cambia su actitud con él. Por eso actuaba como oponente con respeto a Woody.		


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Rex.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo.				
COLOR DE OJOS:	Negros.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	Es un dinosaurio. Un Rex, con un gran cuerpo y cola verdes, y unos brazos cortos. Sus ojos son muy pequeños y de color negro. Y tiene una larga hilera de dientes afilados.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS		MIEDOSO	
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Pasivo, conservador.			
SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO	X		NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES		Rex es un personaje con mucho miedo. Todo le asusta. Se deja llevar por la opinión de la mayoría, no suele imponer su opinión. Se muestra inseguro al hablar, le tiembla la voz y su gestualidad le confiere una imagen de debilidad.		




FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Slinky.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Juguete.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	No tiene.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones oscuros, casi negros.				
<b>VESTUARIO:</b>	No tiene. Solo tiene un collar verde.				
<b>APARIENCIA:</b>	Slinky es un perro de color marrón. Tiene largas orejas de un tono marrón más oscuro. Se asemeja a un perro salchicha, solo que su cuerpo parece un acordeón. Puede estirarse. Su cola está formada de la misma forma y es corta. Tiene un largo hocico color beige, como sus patas, y grandes ojos.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Pasivo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Slinky es el mejor amigo de Woody, siempre está a su lado. Pese a que cuando desaparece tras Buzz se muestra molesto con él por creer que le estaba haciendo daño, es el que más quiere confiar en que las cosas no son como aparentan ser y le cuesta más alejarse de Woody que al resto. Al final intenta ayudar a Woody a subir al camión de la mudanza.			

FICHA DE PERSONAJES						
NOMBRE:	Bo Peep.					
SEXO:	Femenino.					
EDAD:	Adulto.					
TRABAJO:	Juguete.					
COLOR/ESTILO DE PELO:	Rubio. Tupé y una coleta.					
COLOR DE OJOS:	Azules.					
VESTUARIO:	Lleva un largo vestido de color rosa y blanco, abombado, un sombrero de color rosa claro y largo bastón azul de pastor. Zapatos negros y pantalones azules bajo el vestido.					
APARIENCIA:	Bo Peep es una pastorcita de porcelana. Es delgada y tiene la cara un poco ovalada, con las mejillas sonrosadas. Tiene los ojos de color azul claro y los labios pintados de rosa.					
PERSONALIDAD						
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA		
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO		
		DOMINANTE		SUMISO	X	
		HEDONISTA		MORALISTA	X	
		REALISTA		UTÓPICO	X	
		OTROS				
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA			
			SECUNDARIO		X	
			ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE			
			SUJETO			
			OBJETO			
			DESTINADOR			
			DESTINATARIO			
			AYUDANTE		X	
			OPONENTE			
ROL		Pasivo, conservador.				
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
	NO	X		NEGATIVO		
	OBSERVACIONES		Bo Peep tiene un rol bastante pasivo en la película. Sus intervenciones se basan en hablar de Woody y en un tono “sensual”, mostrándose interesada por él. Aporta poco al relato en general.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Alien.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Antena verde.				
COLOR DE OJOS:	Negros.				
VESTUARIO:	Llevan un traje espacial de color azul con el logo de Pizza Planet.				
APARIENCIA:	Los aliens de Pizza Planet son de color verde, tienen tres ojos, tres dedos en cada mano y orejas puntiagudas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE	X	
ROL		Activo, conservador			
SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO	X		NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	Los aliens que se encuentran en una maquinita de Pizza Planet, creen que el gancho que los coge para sacarlos de allí es una especie de deidad y le rinden culto. Cuando Woody y Buzz quedan atrapados en la máquina, los aliens resultan un inconveniente para el escape de estos.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Andy.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Niño.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Lleva distintas camisetas (una azul, una gris, una de vaqueros, etc.) y pantalones de pijama en casa, o pantalones cortos cuando sale.				
APARIENCIA:	Andy es un niño pequeño, de ojos azules, piel blanca y pecas. Es bajito y delgado y tiene el rostro algo alargado.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO		X	
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			
ROL		Pasivo, conservador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Andy es el niño protagonista del mundo humano, es el dueño de los principales juguetes que aparecen en la película. Se muestra como un niño alegre, extrovertido, que solo quiere pasarlo bien.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Sid.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Niño.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño oscuro, corto.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Camiseta negra con una calavera blanca en el centro y vaqueros.				
APARIENCIA:	Sid es un niño pequeño, con el rostro alargado, una frente prominente y aparato dental. Tiene el pelo corto y castaño, nariz achatada y grandes orejas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO			
		ANTAGONISTA		X	
	TIPO DE ACTANTE	PIVOTE			
		SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE		X	
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Sid, al igual que Andy, es un niño al que le gusta jugar con diferentes juguetes, solo que no de la misma forma. Sid destroza a los juguetes y les hace explotar. El único cambio que experimenta es que al final les coge miedo porque Woody y el resto de sus propios juguetes se rebelan ante él.			

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	59:22	Buzz está en casa de Sid, atado a un cohete y no quiere intentar escapar. Woody está atrapado en una caja y le pide ayuda. Buzz estaba triste porque acaba de descubrir que es un juguete y no un guardián estelar, pero Woody también muestra estar triste al decirle que él es mucho mejor juguete, y que es a él, Woody, a quien Andy ya no quiere.	Woody	Buzz	Sí	Buzz pasa de estar deprimido y querer dejar que lo maten, a salvar a Woody e intentar escapar.	Buzz se deprime al averiguar la verdad y Woody se siente sustituido.	Gracias a la muestra de sentimientos de Woody, Buzz cambia su actitud y en lugar de decaer aún más, decide luchar.	
2	1:02:06	Woody pide ayuda al resto de juguetes del cuarto de Sid para salvar a Buzz.	Buzz	Woody	Sí	Gracias a este gesto de Woody, los juguetes deciden ayudarlo y actuar contra Sid por primera vez.	Woody está preocupado por Buzz, porque están a punto de hacerle volar en pedazos.	Woody se da verdadera cuenta de lo mucho que aprecia a Buzz, diciendo que es su único amigo. Además consigue que todos los juguetes luchen contra Sid. Así consiguen escapar.	

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	06:36	Interna/Externa	Woody está realizando un discurso frente al resto de juguetes.	<i>Tin Toy</i> (Lasseter, 1988) <i>Knick Knack</i> (Lasseter, 1989) <i>Red's Dream</i> (Lasseter, 1987) <i>Grimms' Fairy Tales</i> (Hermanos Grimm, 1812) <i>The Adventures of André and Wally B.</i> (Ray Smith, 1984)	Los libros de la estantería que hay detrás de Woody son referencias a cortometrajes anteriores de Lasseter y otras obras.	
2	11:27	Interna	Una pelota rueda por el pasillo de casa de Andy tras los soldados de juguete.	<i>Monstruos S.A.</i> (Docter, Unkrich, Silverman, 2002) <i>Toy Story 2</i> (Lasseter, Unkrich, Brannon, 1997) <i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003) <i>Los Increíbles</i> (Bird, 2004) <i>Up</i> (Docter, Peterson, 2009) <i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010) <i>Cars 2</i> (Lasseter, Lewis, 2011) <i>Brave</i> (Chapman, Andrews, 2012) <i>Monstruos University</i> (Scanlon, 2013) <i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	La pelota es la misma que sale en numerosas películas del estudio, siendo su primera aparición la de <i>Luxo Jr.</i>	
2	15:21	Externa	Buzz acaba de salir de su envoltorio, en la cama de Andy y está observando el nuevo entorno en que se encuentra.	<i>Star Wars Episode IV: A New Hope</i> (Lucas, 1977)	La respiración de Buzz bajo la escafandra de su traje es igual que la de Darth Vader.	
3	17:03	Externa	Buzz está agradeciendo al resto de juguetes el haberle dado la bienvenida.	Mickey Mouse, personaje de Walt Disney creado en 1928.	El reloj que hay colgado en la pared del cuarto de Andy tiene un dibujo de	


					Mickey en el centro.	
4	19:18	Interna	Buzz intenta probar que sabe volar y cae sobre una pelota.	<i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	La pelota sobre la que cae Buzz es la que aparece en el corto <i>Luxo Jr.</i> , al igual que en numerosas obras del estudio ya mencionadas.	
5	22:24	Externa	El tiburón de juguete se ha puesto el sombrero de Woody y le hace una burla.	<i>The Far Side</i> (Larson, 1980-1995)	La frase que dice el tiburón con las palabras “howdy howdy howdy” es una referencia a la tira cómica de Gary Larson.	
6	22:48	Externa	Woody mira el nombre de Andy en su zapato.	<i>Philadelphia</i> (Demme, 1993)	La escritura del nombre de Andy se parece a la que hace de niño el personaje de Andrew Beckett en la película, con el mismo nombre.	
7	27:43	Externa	Buzz está corriendo delante de una bola del mundo.	<i>Indiana Jones, en Busca del Arca Perdida</i> (Spielberg ,1981)	La bola del mundo que rueda tras Buzz amenazando con aplastarle es semejante a la escena en que Indiana corre delante de una piedra gigante.	
8	27:46	Interna	La bola del mundo golpea un flexo sobre el escritorio, y este a su vez golpea a Buzz, el cual cae por la ventana.	<i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	El flexo es el mismo que el del corto, solo que esta vez pintado de rojo.	
9	33:28	Externa	Buzz está con Woody bajo una furgoneta en una gasolinera y se	<i>Star Trek</i> (Roddenberry, 1966)	El saludo que realiza Buzz con la mano es igual que	




			despide de él para irse por su camino.		el de Star Trek, el que realizan los vulcanianos.	
<b>10</b>	36:34	Externa	Un niño está jugando en pizza Planet.	<i>Alien: El Octavo Pasajero</i> (Scott y Jeunet, 1979)	El juego al que juega el niño va de aplastar unos aliens que salen del cuerpo de un astronauta, haciendo un guiño a la escena en que el alien sale del cuerpo del personaje interpretado por John Hurt en la película.	
<b>11</b>	50:59	Externa	Woody y Buzz están en el pasillo de casa de Sid.	<i>El Resplandor</i> (Kubrick, 1980)	El suelo de la casa de Sid es igual que el del hotel de <i>El Resplandor</i> .	
<b>12</b>	55:46	Externa	Sid está buscando algo en su caja de herramientas.	<i>Home Improvement</i> (Finestra, McFadzean, Williams, 1991-1999)	La caja de herramientas tiene la misma marca que la que usa Tim Taylor en la sitcom <i>Binford tools</i> .	
<b>13</b>	1:07:08	Externa	Woody gira la cabeza mientras está siendo sujetado por Sid.	<i>El Exorcista</i> (Friedkin, 1973)	Woody gira la cabeza totalmente, al igual que hace Reagan en la película.	
<b>14</b>	1:12:43	Externa	Woody y Buzz van por la carretera sobre RC agarrados a Slinky, y Molly los ve por el retrovisor del coche.	<i>El Rey León</i> (Minkoff, Allers, 1994)	La canción que escucha Molly en el coche es Hakuna Matata, perteneciente a la banda sonora de <i>El Rey León</i> .	





FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Bichos, una aventura en miniatura. (A Bug's Life)</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	1998.
GÉNERO	Animación, Aventura, Comedia.
DURACIÓN	1 h 35 min.
DIRECCIÓN	John Lasseter y Andrew Stanton.
PRODUCCIÓN	Darla K. Anderson y Kevin Reher.
GUION	Andrew Stanton, Donald McEnery y Bob Shaw.
REPARTO	Kevin Spacey, Dave Foley, Julia Louis-Dreyfus, Hayden Panettiere, etc.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Un grupo de saltamontes asalta un hormiguero cada año para robar las provisiones del invierno. Flik, una hormiga que quiere cambiar las cosas, abandona el hormiguero en busca de unos guerreros un tanto peculiares que les ayuden a cambiar las cosas.

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Flik.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Hormiga obrera. Inventor.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo. Antenas rectas				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Sin ropa, a excepción de un atuendo de explorador: gorra, mochila y saco de dormir de hoja, y cantimploras de cáscaras de frutos.				
APARIENCIA	Hormiga obrera de constitución delgada, cuerpo de color azul grisáceo y dos antenas en la cabeza más o menos rectas. Dos ojos grades y redondos que le confieren gran expresividad. Carece de nariz, como todas las demás. Cuenta con extremidades de apariencia fuerte y terminaciones redondeadas. Sus rasgos son más suaves que en el resto de hormigas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	No tiene un cambio sustancial en el relato, pues siempre mantiene una actitud de querer cambiar las cosas. Cumple el rol de <b>antihéroe</b> torpe que se equivoca continuamente pero finalmente resuelve el problema principal y se ponen en práctica todas sus ideas. Podemos señalar un cambio respecto a los saltamontes pues, aunque se revela al principio, es algo contenido. Finalmente termina enfrentándose a ellos sin importar que lo golpeen para hacer ver a la colonia que juntas pueden vencerles.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Atta				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Princesa (sucesora del trono).				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo. Antenas redondeadas.				
COLOR DE OJOS:	Azul				
VESTUARIO:	Sin ropa. Pequeña corona de hojas en la cabeza.				
APARIENCIA	Hormiga reina delicada y grácil. Cuerpo de color morado pálido, con dos antenas en la cabeza que terminan en forma de espiral. Posee alas que le permiten volar. Sus movimientos son delicados, con extremidades delgadas terminadas de forma puntiaguda. Sus ojos son grandes, de forma ovalada y pestañas largas que le confieren un tipo de expresividad más femenina.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		X
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Conservador, influenciador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Experimenta un gran cambio de opinión respecto a Flik. En un primer momento no confía en él y opta por deshacerse de él fingiendo encomendarle una misión. Finalmente este la sorprende y, aunque no termina de confiar en él del todo, termina creyendo en su palabra e incluso hay atracción amorosa.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Dot.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Niña pequeña.				
TRABAJO:	Princesa.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo. Dos antenas				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Es una pequeña hormiga reina de grandes ojos azules con pequeñas pestañas. Su color de piel es morado pálido. Posee dos pequeñas alas que todavía no le permiten volar bien. Aunque sus extremidades son muy cortas, la cabeza y el cuerpo son de gran tamaño. Tiene en la cabeza dos pequeñas antenas en forma de bastón.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE	X	
			OPONENTE		
ROL		Influenciador, activo			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Hopper.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Jefe de los saltamontes.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene. Antenas rectas.				
COLOR DE OJOS:	Verdes/marrones.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Es un saltamontes de aspecto temible. Rostro cuadrado con ojos rasgados desafiantes y con dientes afilados. Tiene una cicatriz en su rostro, justo en el ojo derecho. Posee 6 patas, cuatro en forma de brazos y dos como piernas, se trata de extremidades fuertes con escamas en forma de sierra y manos con garras afiladas. Cuerpo esbelto de colores marrones y verdes. Además, sus alas se encuentran plegadas en su espalda.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Conservador, activo.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES	Es consciente del peligro que suponen las hormigas si se enfrentan unidas contra los saltamontes, por lo que evoluciona de ira a miedo.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Francis.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Artista de circo (Cómico).				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrón.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Mariquita con rasgos muy delicados. Ojos grandes y largas pestañas. Cuerpo redondeado y rechoncho. Caparazón rojo con lunares negros. Puede volar. Es confundido con una mujer.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Influenciador, activo			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				



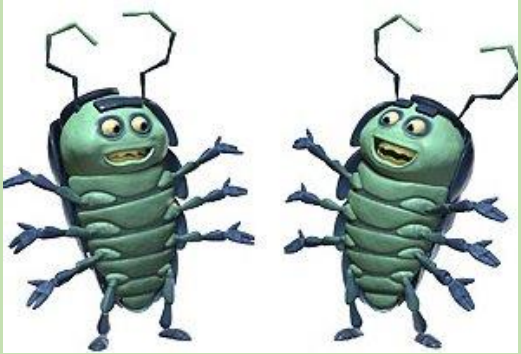
FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Slim.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Artista de circo (Cómico).				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrón.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Bicho palo de cuerpo y extremidades muy alargadas. Rostro alargado, ojos pequeños y juntos.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Influenciado			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Manny.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Anciano.				
TRABAJO:	Artista de circo (mago/ilusionista).				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Verde/amarillo.				
VESTUARIO:	Sin ropa. Utiliza un turbante indio para sus espectáculos de magia.				
APARIENCIA	Mantis religiosa, de cuerpo verde. Con apariencia de anciano. Grandes ojos saltones y figura esbelta.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Influenciado			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Rosie.				
<b>SEXO:</b>	Femenino.				
<b>EDAD:</b>	Adulta.				
<b>TRABAJO:</b>	Artista de circo (trapecista, domadora).				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	No tiene.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Azul.				
<b>VESTUARIO:</b>	Sin ropa.				
<b>APARIENCIA</b>	<p>Araña de ocho patas largas. Es una viuda negra con gran habilidad para tejer tela de araña. El cuerpo, las patas y la parte superior de la cabeza son de color morado oscuro. Su rostro y el cuello son de color celeste. Tiene unos rasgos faciales muy femeninos, con ojos grandes, rasgados y largas pestañas. Sus labios son de color morado. Tiene una mancha roja en el cuerpo.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Influenciado			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Dim.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Artista de circo.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azul.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	<p>Escarabajo pelotero de gran tamaño. Cuerpo de color azul que recuerda a un rinoceronte por su cuerno. Tiene tres patas y un gran caparazón. Sus ojos son de color azul, pequeños y juntos sobre su gran nariz. Con la boca grande y dos pequeñas antenas en la frente.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Influenciado			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Gipsy.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Artista de circo (ilusionista).				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azul.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Mariposa de grandes alas coloridas de tonos azules hasta amarillos. De constitución delgada, realiza movimientos gráciles. Sus ojos son grandes y saltones a los dos lados de la cabeza. En el centro del rostro tiene una nariz alargada.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO	X	
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Influenciado			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Tuck y Roll.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Artista de circo (trapecistas).				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	No tiene.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Azules.				
<b>VESTUARIO:</b>	Sin ropa.				
<b>APARIENCIA</b>	<p>Dos cochinillas gemelas que hablan en otro idioma. De pequeño tamaño y cuerpo redondeado. Tienen 8 patas, 6 como brazos y dos como pies, que le dan gran agilidad. Ambas tienen dos antenas dobladas. Lo que les diferencia es que una de ellas tiene dos cejas y la otra solo una sobre los ojos. El caparazón y las patas son de color azul oscuro, mientras que el cuerpo es de color verde claro.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Influenciado			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				


FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	14:43	Expulsan a Flik del hormiguero.	Atta	Flik	Sí	Flik se marcha y las hormigas se protegen de sus meteduras de pata.	Expulsión de Flik del hormiguero.	Comienza la aventura.	
2	1:16:00	Enfrentamiento, paliza a Flik.	Hopper	Flik y el hormiguero	Sí	Flik planta cara por todo el hormiguero y las hormigas se rebelan contra los saltamontes.	Sufre por la paliza	Da ejemplo al resto del hormiguero	


INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	0:19:20	Interna	Flik va a cruzar el río seco. Grita: "Hasta el río, y más allá".	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Cinematográfica, frase parecida a la de Buzz Lightyear.	
2	0:26:20	Interna	Aparece una furgoneta de Pizza Planet .	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Aparece la furgoneta de Pizza Planet de <i>Toy Story</i> .	
3	0:26:50	Externa	Flik llega a la ciudad y pasa sobre él una araña de grandes patas.	<i>La guerra de los mundos</i> (Byron Haskin, 1953)	Las arañas son parecidas a las naves de <i>La Guerra de los Mundos</i> .	
4	0:30:40	Externa	Los circenses salen de los escombros del bar.	<i>Excalibur</i> (John Boorman, 1981)	Francis saca a Slim de la piedra como Arturo con excalibur.	






FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Toy Story 2.</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	1999.
GÉNERO	Animación, Aventura, Comedia.
DURACIÓN	1 h 28 min.
DIRECCIÓN	John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich.
PRODUCCIÓN	Helene Plotkin y Karen Robert Jackson.
GUION	Andrew Stanton, Rita Hsiao, Doug Chamberlin y Chris Webb.
REPARTO	Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack y Don Rickles.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Woody, el juguete favorito de Andy, es secuestrado por un coleccionista. Buzz Lightyear y los demás juguetes, tendrán que rescatarlo afrontando múltiples peligros. Mientras, Woody conoce su procedencia y está a punto de ser trasladado a un museo de Japón...


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Woody.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Lleva un traje de vaquero, con un pañuelo rojo al cuello, sombrero marrón y botas vaqueras. Lleva una placa de Sheriff, y tiene una cuerda en la espalda que produce sonidos.				
APARIENCIA:	Woody es alto y delgado. Tiene el rostro alargado, mejillas sonrosadas y grandes ojos marrones.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO			NEGATIVO		X
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	Woody es el juguete favorito de Andy y su meta a lo largo de la historia es volver junto a él. Sin embargo, también comprende el punto de vista de Jessie y el capataz, que llegan a convencerlo de que Andy crecerá y lo abandonará. Todo ello para lograr que les acompañe a Japón. Woody se había rendido y estaba decidido a marcharse hasta que aparecen Buzz y los demás.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Buzz Lightyear.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Lo lleva tapado.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Lleva un traje espacial blanco y verde, con diversos accesorios, un láser, varios botones con sonidos, y alas desplegadas.				
APARIENCIA:	Buzz va siempre con su traje espacial. Tiene el pelo oculto bajo la tela de su escafandra. Tiene la cara alargada y un gran mentón. Tiene una espiral en la barbilla, grandes cejas y mejillas sonrosadas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		X
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Mantiene su objetivo de salvar a Woody en todo momento.			

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Jessie.				
<b>SEXO:</b>	Femenino.				
<b>EDAD:</b>	Adulta.				
<b>TRABAJO:</b>	Vaquera.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Pelirroja, trenza baja.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Verdes.				
<b>VESTUARIO:</b>	<p>Atuendo de vaquera. Camisa blanca con detalles en amarillo en las mangas y en el pecho. Pantalón vaquero con la parte delantera de estampado de vaca. Botas marrones con espuelas doradas. Cinturón marrón con hebilla redonda y dorada. Sombrero rojo redondo con remante de hilo blanco lazo amarillo en la trenza.</p>				
<b>APARIENCIA</b>	<p>Chica de constitución delgada y ágil. Rostro redondo de mejillas sonrosadas y nariz respingona. Grandes ojos verdes redondos y sonrisa pequeña. Su pelo es pelirrojo con un peinado sencillo con raya en medio, pasando por detrás de las orejas y haciendo una trenza baja que comienza en la nuca. Manos pequeñas y dedos finos.</p>				
<b>PERSONALIDAD</b>					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
<b>NECESIDAD DRAMÁTICA</b>	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	
				SECUNDARIO	X
				ANTAGONISTA	
				PIVOTE	
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO	
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	X
				AYUDANTE	
				OPONENTE	
ROL			Influenciador, activo		
<b>CAMBIO EN EL RELATO</b>	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Es una persona dolida al haber sido abandonada por su antigua dueña, por lo que no quiere volver a pertenecer a ningún niño. Sin embargo, la insistencia de Woody hace que comience a cambiar de opinión.			



FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Perdigón.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Caballo.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Crines marrones.				
COLOR DE OJOS:	Negros .				
VESTUARIO:	Silla de montar marrón con detalles de cuero y los estribos dorados.				
APARIENCIA	Perdigón es un caballo marrón de tela, su cara es alargada y sus ojos ovalados. El hocico y las orejas son rosadas y su sonrisa es amplia. Las crines son marrón oscuro y los cascos también. Se aprecian costuras a lo largo de su cuerpo.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Pasivo			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Oloroso Pete. Capataz.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Anciano.				
<b>TRABAJO:</b>	Capataz, líder de los juguetes de la colección.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Blanco.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones.				
<b>VESTUARIO:</b>	Lleva un mono vaquero con hebillas doradas y dos bolsillos a los lados. Debajo lleva una camisa roja y un pañuelo amarillo con finas rallas rojas anudado al cuello. Botas negras en los pies y como complementos un sombrero marrón y un pico.				
<b>APARIENCIA</b>	Juguete con apariencia de anciano. Cuerpo en forma de pera con una gran barriga. Sus piernas son muy cortas y sus pies pequeños. Tiene una espesa barba blanca y bigote. Su nariz es redondeada y sus ojos redondos.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Activo, Conservador			
SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO			NEGATIVO		X
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES		El cambio que experimenta este personaje es negativo, aunque lo que realmente vemos es cómo finalmente deja ver sus verdaderas intenciones. Bajo una tapadera de amabilidad realmente pretende llevarse a Woody con él desde el principio.		

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Al McWhiggin.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Coleccionista. Dueño de una juguetería .				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Moreno, poco pelo.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones.				
<b>VESTUARIO:</b>	Camisa roja larga de manga corta. Pantalones negros y zapatos negros. Deja entre ver una camiseta interior blanca. Gafas de pasta cuadradas.				
<b>APARIENCIA</b>	Hombre bajito y rechoncho con poco pelo, perilla y bigote. Tiene los ojos pequeños y la nariz rechoncha. Sus piernas son más bien cortas y sus brazos rechonchos y llenos de vello.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA	X	
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE	X	
ROL		Pasivo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				



FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	0:49:00	Jessie le cuenta a Woody que ella pertenece a Emily, una niña que creció y la abandonó.	Emily	Jessie	SÍ	Woody comprende la forma de pensar de Jessie y Jessie encuentra un nuevo dueño.	Jessie se quedó sin dueño	Emily se hace mayor	
2	1:06:20	Woody cuenta a Buzz que no quiere volver porque piensa irse con ellos a Japón con los otros juguetes.	Woody	Buzz	SÍ	Woody reflexiona.	Woody se despide de sus amigos.	Woody propone que todos se vayan con Andy.	


INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	0:00:46	Externa	Títulos de crédito.	<i>Superman</i> (Richard Donner, 1978)	Cinematográfica.	
2	0:03:03	Externa	Cámara de vigilancia espacial sale de la pared por un orificio.	<i>Star Wars Episodio VI: El retorno del Jedi</i> (Richard Marquand, 1983)	Atrezo.	
3	0:03:20	Externa	Buzz corre por un pasillo.	<i>2001: Odisea en el Espacio</i> (Stanley Kubrick, 1968)	Puesta en escena.	
4	0:04:00	Externa	Buzz cruza una plataforma.	<i>2001, Odisea en el Espacio</i> (Stanley Kubrick, 1978)	Cuando Buzz cruza el puente, cada paso que da es una nota de la BSO de <i>2001, Odisea en el Espacio</i> .	
5	0:07:09	Interna	Anuncio de televisión en el que sale la pelota de Pixar.	<i>Luxo Jr.</i> (John Lasseter, 1986)	Pelota de Pixar del corto <i>Luxo Jr.</i>	
6	0:08:58	Externa	Andy juega con sus juguetes. Ham, el cerdito hucha, es represando como un general delante de su tropa de soldados verdes.	<i>Patton</i> (Franklin J. Schaffner, 1970)	Similar a la película <i>Patton</i> .	
7	0:11:30	Externa	Woody tiene un sueño en el que cae al vacío.	<i>Vértigo</i> (Alfred Hitchcock, 1958)	Plano similar al de la película <i>Vértigo</i> .	
8	0:23:44	Externa	Woody ve en la televisión la serie de vaqueros que protagonizaba.	Western Clásico	Similitudes con películas de western clásico.	
9	0:39:14	Interna	Llega el restaurador de juguetes.	<i>El juego de Geri</i> (Jan Pinkava, 1997)	El personaje del restaurador de juguetes es el mismo personaje de la obra de referencia.	
10	0:40:48	Interna	Entrada a la tienda de juguetes.	<i>Luxo Jr.</i> (John Lasseter, 1986)	Aparece la famosa pelota de <i>Luxo Jr.</i>	
	0:42:32	Interna	Buzz se traslada por la gran tienda de juguetes.	<i>Bichos</i> (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998)	En la estantería y en el suelo hay juguetes figuras a la venta de la película	


					<i>Bichos.</i>	
<b>11</b>	0:46:02	Externa	Rex, corre detrás del coche y se refleja en el espejo retrovisor de este.	<i>Jurassic Park</i> (Steven Spielberg, 1993)	Es el mismo plano de la película de referencia cuando el tiranosaurio se refleja en el espejo retrovisor del coche.	
<b>12</b>	0:46:30	Interna	Los juguetes, en la tienda de juguetes, pasan por el pasillo donde están los Buzz Lightyears en la visita guiada que realiza Barbie montados en un coche.	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Diálogo con referencia a 1995, año del estreno de <i>Toy Story</i>	
<b>13</b>	0:46:57	Externa	Buzz está en la estantería con los demás Buzz Lightyears.	<i>Pequeños guerreros</i> (Joe Dante, 1998)	Plano parecido al de la tienda de <i>Pequeños Guerreros</i> .	
	0:56:36	Externa	Slinky pregunta a dos robots luchadores si han visto a Woody.	Juego de mesa.	Referencia a un juego de mesa con robots.	
<b>14</b>	1:11:24	Externa	Zurg lucha contra Buzz Lightyear y le revela que él es su padre.	<i>Star Wars Episodio V: El Imperio Contraataca</i> (Irvin Kershner, 1980)	Dialogo: “Yo soy tu padre”.	
<b>15</b>	1:11:50	Externa	Zurg cae por el ascensor.	<i>Star Wars Episodio V: El Imperio Contraataca</i> (Irvin Kershner, 1980)	Muerte de Darth Vader	
<b>16</b>	1:12:21	Externa	El Señor Patata lanza su sombrero para impedir que la puerta del edificio se cierre.	<i>James Bond Contra Goldfinger</i> (Guy Hamilton, 1964)	Guiño a James Bond.	
<b>17</b>	1:12:39	Interna	Coche de Pizza Planet (plano)	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Aparece la furgoneta de Pizza Planet.	
<b>18</b>	1:12:55	Externa	Buzz se despide del segundo Buzz.	<i>Star Trek</i> (serie de TV, Gene Roddenberry, 1966)	Buzz se despide haciendo el gesto que hace Spock con la mano como saludo.	
<b>19</b>	1:16:31	Externa	Oloroso Pete va a atacar a Woody pero los demás juguetes lo	<i>La Ventana Indiscreta</i> (Alfred Hitchcock, 1954)	Escena similar a la de la película de Hitchcock: <i>La</i>	

			deslumbran con el flash de una cámara.		<i>Ventana Indiscreta.</i>	
<b>20</b>	1:18:00	Externa	Perdigón corre tras el carro de las maletas.	Western Clásico	Semejanzas con películas de western clásico.	
<b>21</b>	1:19:18	Interna	Toma falsa de <i>Bichos</i> .	<i>Bichos</i> (John Lasseter y Andrew Stanton, 1998)	Sinergia con otra película del estudio: <i>Bichos</i> .	

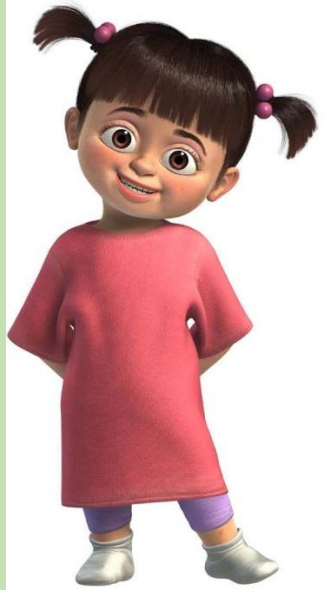


FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Monstruos, S.A. (Monsters, Inc.)</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2001.
GÉNERO	Animación, Aventura, Comedia, Fantástico.
DURACIÓN	1 h 32 min.
DIRECCIÓN	Pete Docter, Lee Unkrich y David Silverman.
PRODUCCIÓN	Darla K. Anderson, Karen Dufilho-Rosen, John Lasseter, Kori Rae , Andrew Stanton.
GUION	Andrew Stanton y Daniel Gerson.
REPARTO	John Goodman, Billy Crystal, Mary Gibbs, Steve Buscemi , James Coburn, Jennifer Tilly, etc.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	James P. Sullivan y Mike Wazowski trabajan para Monsters, Inc., una gran empresa que obtiene energía asustando a niños del mundo humano. Todos creen que el contacto con los niños es tóxico para los Monstruos, así que tienen que tener mucho cuidado en su labor. Pero un día una pequeña humana se cuelga en la empresa y Sulley y Mike se ven envueltos en medio de una situación que podría llegar a cambiarlo todo...


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	James P. Sullivan. "Sulley".				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Asustador.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelaje azul verdoso y cuernos.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Es un monstruo de gran tamaño con un pelaje azul verdoso con manchas violetas que le recubren todo el cuerpo. Tiene cola, garras, y cuernos en su cabeza.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA	X	
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO	X	
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Al principio tiene lealtad a su jefe hasta que descubre que no es buena persona. Vivía algo aislado y cabizbajo hasta que conoce a Boo.		


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Mike Wazowski.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Ayudante de Sulley.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo. Con cuernos pequeños.				
COLOR DE OJOS:	Verde (solo tiene un ojo).				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Es un monstruo bajito y redondo, de color verde claro con manchas verdes de distinta tonalidad. Tiene un solo ojo, bastante grande, y una gran boca en el centro de su cuerpo. Sus brazos y piernas son largos y delgados. También tiene dos pequeños cuernos en la cabeza y pequeñas garras.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Mike tenía mucho miedo al principio y creía que la empresa era lo más importante y, aunque tarda más que Sulley en darse cuenta, descubre que estaba equivocado.		




FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Boo.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Niña pequeña.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, con flequillo y dos coletas.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Tiene una camiseta rosa que le llega hasta las rodillas, unos calcetines grises y unos pantalones violetas de pijama. Su coletero tiene bolitas rosas.				
APARIENCIA	Es una niña humana, pequeña y delgada, de apariencia risueña y grandes ojos marrones. Tiene unas cejas negras que le confieren gran expresividad y también largas pestañas. Sus mejillas están siempre sonrosadas y cuando sonrío se le ven sus blancos dientes simétricos. Tiene una pequeña nariz y unos brazos cortos y algo gorditos.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA	X	
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO	X	
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Randall Boggs.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Asustador.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Cresta violeta con las puntas rosas.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Es un monstruo con aspecto de lagarto de color violeta. Tiene una cresta con las puntas rosas y una larga cola que pasa de violeta a azul en su extremo. Su cuerpo, largo y delgado, está cubierto de escamas violetas y azules y de él salen ocho cortas extremidades. Tiene los ojos rasgados, siempre con mirada de sospecha y una larga sonrisa de dientes afilados.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES		Siempre ha sido un personaje egoísta y negativo pero cada vez lo oculta menos y muestra su verdadero ser.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Celia Mae.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Recepcionista.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Nido de cinco serpientes violetas.				
COLOR DE OJOS:	Verde azulado (solo tiene un ojo).				
VESTUARIO:	Vestido verde largo con lentejuelas y pelos en el cuello.				
APARIENCIA	Es un monstruo con el pelo como Medusa, con serpientes. Toda su piel es de color violeta, incluidas las serpientes de su cabello (cada una tiene un par de ojos saltones). Sus manos son tentáculos al igual que sus piernas. Tiene un único ojo, de color verdoso y largas pestañas. Su boca es pequeña y sus dientes afilados.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
	ROL		OPONENTE		
PASIVO					
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Celia solo tiene cabida en la película en sus interacciones con Mike.			

FICHA DE PERSONAJES						
NOMBRE:	Roz.					
SEXO:	Femenino.					
EDAD:	Tercera Edad.					
TRABAJO:	Secretaria/Directora de la CDA.					
COLOR/ESTILO DE PELO:	Cresta puntiaguda y cana.					
COLOR DE OJOS:	Grisés.					
VESTUARIO:	Rebeca burdeos y gafas con cordones.					
APARIENCIA	Es un monstruo en forma de babosa gigante, gruesa, con cara rechoncha y expresión malhumorada. Tiene los ojos pequeños, y su rostro está surcado de arrugas. Tiene la piel de un verde apagado y un lunar bajo la comisura de los labios, que lleva pintados de rojo.					
PERSONALIDAD						
PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		X	CAUTELOSO		
	OPTIMISTA			PESIMISTA		X
	INTROVERTIDO		X	EXTROVERTIDO		
	DOMINANTE		X	SUMISO		
	HEDONISTA		X	MORALISTA		
	REALISTA		X	UTÓPICO		
	OTROS					
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA		
				SECUNDARIO		X
				ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE			PIVOTE		
				SUJETO		
				OBJETO		
				DESTINADOR		
				DESTINATARIO		
				AYUDANTE		X
				OPONENTE		
ROL			ACTIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		X
	NO			NEGATIVO		
	OBSERVACIONES		Aunque parece ser una trabajadora más de la empresa, al final se descubre que en realidad es la líder de la CDA, que se encarga de proteger el mundo de los monstruos de los niños. No obstante, aunque parecía dura, demuestra ser flexible y razonable al final.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Henry J. Waternoose III.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Tercera Edad.				
TRABAJO:	Dueño de Monsters, Inc.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pequeñas protuberancias, sin pelo.				
COLOR DE OJOS:	Verdes (tiene 5 ojos).				
VESTUARIO:	Camisa blanca con chaquetilla roja de 4 botones encima y una chaqueta negra sobre esta. Lleva una pajarita.				
APARIENCIA	Es un monstruo parecido a un cangrejo gigante. Tiene la cara gruesa, cinco ojos y una gran boca. Tiene seis patas acabadas en pinzas, y dos brazos con siete dedos en cada mano.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		ACTIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES		Comienza como un mero jefe que quiere lo mejor para su empresa, pero va evolucionando a peor cuando se descubre que es capaz de hacer lo que sea, incluso secuestrar a mil niños, con tal de conseguir la energía que necesita.		

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:02:10	Mike y Sulley tienen opiniones diferentes. Sulley está triste porque Mike no quiere acompañarle a salvar a Boo, pero él sabe que es lo que debe hacer y se marcha de todas formas.	Mike y Sulley (y en otro término Boo, que es la razón de que Sulley quiera marcharse)	Mike y Sulley	SÍ	Es la primera vez que Sulley y Mike se enfadan entre ellos y se separan.	La separación de ambos amigos.	La intención de salvar a Boo y hacer lo correcto.	
2	1:19:20	Sulley se despide de Boo para siempre.	Boo	Sulley	SÍ	Sulley no volverá a ver a Boo nunca más.	La despedida de ambos, que se tienen mucho cariño.	Boo debe volver a casa con su familia.	
3	1:21:24	Sulley está triste por haber dejado a Boo, pero gracias a un comentario de Mike, se da cuenta de que la risa funciona como fuente energética mejor que el llanto de los niños.	Boo	Sulley	SÍ	Todo el mecanismo de funcionamiento de la empresa y su forma de actuar cambia radicalmente.	Sulley echa mucho de menos a Boo.	Gracias a la experiencia con la niña, ya no tendrán que asustar a niños nunca más, sino hacerles reír, así que todos salen ganando.	

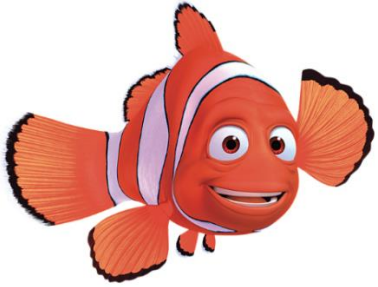
INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	13:28	Externa	Sulley y el resto de monstruos entran a la sala donde sacan las puertas para asustar.	Armageddon (Bay, 1998)	La entrada es la misma.	
2	14:09	Interna	Randall usa de fondo, para practicar su camuflaje, varios papeles de pared distintos.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	Uno de esos papeles es como el de la habitación de Andy en <i>Toy Story</i> .	
3	15:55	Interna	Un monstruo sale de la habitación de una niña a la que intentaba asustar.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	El póster que aparece de fondo en la habitación del niño, es igual que uno que hay colgado en la pared de Sid.	
4	24:19	Interna	Sulley tira unos peces de la habitación de Boo por el retrete.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003)	Los peces son los mismos que hay colgados en la consulta del dentista que tenía la pecera en la que se encontraba Nemo.	
5	37:16	Externa	Boo está en el servicio y canta una canción.	<i>La Bella y la Bestia</i> (Wise y Trousdale, 1991)	La canción que canta Boo es la canción del castillo que cantan la Bella y la Bestia.	
6	1:12:40	Interna	Sulley lanza a Randall a una puerta que Mike mantenía abierta.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003)	A través de la puerta se ve a Marlin (o Nemo) colgado en la pared.	
7	1:12:45	Interna	Randall está en una caravana del mundo humano tras haber sido enviado allí por Mike y Sulley.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	Al lado de la caravana hay una furgoneta de Pizza Planet.	
8	1:12:45	Interna	Randall está en una caravana del mundo humano tras haber sido enviado allí por Mike y Sulley.	<i>Bichos</i> (Lasseter, Stanton, 1998)	La caravana en la que se encuentra Randall es la misma que aparece en	

					una escena de Bichos.	
<b>9</b>	1:18:39	Interna	Boo es devuelta por Sulley a su habitación, y esta comienza a darle juguetes a Sulley.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	Uno de los juguetes que le da a Sulley es de Jessie.	
<b>10</b>	1:18:42	Interna	Boo continúa dándole juguetes a Sulley.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995) <i>Toy Story 2</i> (Lasseter, Unkrich, Brannon, 1997) <i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003) <i>Los Increíbles</i> (Bird, 2004) <i>Up</i> (Docter, Peterson, 2009) <i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010) <i>Cars 2</i> (Lasseter, Lewis, 2011) <i>Brave</i> (Chapman, Andrews, 2012) <i>Monstruos University</i> (Scanlon, 2013) <i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	La pelota que le da Boo a Sulley sale en numerosas películas del estudio, siendo su primera aparición la del cortometraje Luxo Jr.	
<b>11</b>	1:18:44	Interna	Boo da más peluches a Sulley.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003)	Boo da a Sulley un peluche de Marlin.	






FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Buscando a Nemo (Finding Nemo)</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2003.
GÉNERO	Animación, Aventura.
DURACIÓN	1 h 41 min.
DIRECCIÓN	Andrew Stanton y Lee Unkrich.
PRODUCCIÓN	Graham Walters y John Lasseter.
GUION	Andrew Stanton, Bob Paterson y David Reynolds.
REPARTO	Albert Brooks, Ellen Degeneres, Alexander Gould...
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Nemo es un pequeño pez payaso que enfrenta a su padre y es capturado para acabar en la pecera de un dentista. Su padre, Marlin, saldrá en su búsqueda en compañía de otro pez, Dory, que sufre pérdidas de memoria a corto plazo. Juntos recorrerán el océano y enfrentarán peligros para encontrar al pequeño Nemo.

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Marlin.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Pez payaso.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones anaranjados.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	<p>Pez payaso naranja con tres franjas blancas a lo largo del cuerpo. Se trata de un cuerpo de forma cilíndrica un poco aplanado. Tiene dos aletas grandes a los lados y dos pequeñas debajo del cuerpo. Además de una cola plana y dos aletas más en la parte superior del cuerpo. Todas ellas tienen un borde negro en su extremo.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACT ANTE		PIVOTE		
			SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, CONSERVADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		<p>Protege a su hijo desde el principio de la historia. A lo largo de su viaje en busca de Nemo va dándose cuenta de que no puede ser tan sobreprotector. Por otro lado, respecto a Dory, también experimenta un cambio, pues al principio no confía en Dory y quiere deshacerse de ella, pero también gracias a Dory consigue avanzar en la búsqueda de su hijo, por lo que termina comprendiéndola y confiando en ella un poco más.</p>		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Dory.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Pez cirujano azul.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo.				
COLOR DE OJOS:	Entre rosa y morado.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	<p>Dory es un pez azul. La forma de su cuerpo es plana. Tiene dos aletas a los lados, amarillas al igual que su aleta trasera. En la parte central de su cuerpo y perfilando las aletas tiene unas franjas negras que recorren su fisionomía de forma paralela. Sus dos ojos redondos quedan a ambos lados de su cuerpo. En la parte superior pose una pequeña aleta que recorre la columna de arriba a abajo.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Experimenta apego familiar con Marlin y Nemo.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Nemo.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Niño.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Naranjas.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	<p>Se trata de un pez payaso de menor tamaño y al igual que su padre tiene las tres franjas blancas características a lo largo de su cuerpo. Su rasgo físico más peculiar es que tiene una de las aletas laterales más pequeña que la otra. Además de la franja negra en el borde de sus dos aletas superiores y en la aleta posterior, también tiene una franja blanca en la parte exterior.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
					X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	<p>Cambia de opinión respecto a su padre, pues no confía en que lo esté buscando y piensa que se ha olvidado de él. Sin embargo, llega a sus oídos la noticia de que Marlin lo busca y comienza a creer en su padre de nuevo. Por otro lado, en la pecera del dentista gana confianza en sí mismo, pues cuando se enfada saca fuerzas para desafiar el peligro, igual que desafió a su padre al acercarse al bote del buzo.</p>			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Gill.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Líder de la pecera.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Es un pez de la especie Ídolo Moro, por lo que su cuerpo tiene forma triangular, con anchas franjas verticales blancas y negras. La parte izquierda de su cuerpo está llena de cicatrices que le cubren el ojo y parte de la boca. Su aleta, de ese lado, también está dañada y es más pequeña que la opuesta. Ambas aletas son negras.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Darla.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Niña.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelirrojo, recogido con dos coletas a los lados.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	Jersey morado con el eslogan "Rock 'n Roll Girl" con una tipografía gruesa, azul claro y rosa y con los bordes negros. El punto de la "i" de la palabra "girl" es una estrella amarilla. Falda de cuadros grises y zapatos negros.				
APARIENCIA	Darla es una niña de mediana estatura con un cuerpo bastante proporcionado, aunque da sensación de rigidez a la hora de moverse. Su cara tiene una forma redondeada. Tiene el rostro lleno de pecas. Sus ojos verdes tienen una forma redonda y la nariz es respingona con los orificios hacia arriba. Su gran sonrisa se caracteriza por la ortodoncia, pues en cada uno de sus dientes tiene brackets, además de un alambre que le rodea la cara por la parte inferior.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Conservador, pasivo			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	0:45:04	A Dory le pican las medusas.	Dory	Marlin	Sí	Marlin la rescata y también sale herido por las medusas.	Los dos quedan malheridos.	Marlin se preocupa por Dory y terminan consiguiendo su objetivo.	La escena termina con Marlin y Dory inconscientes. Cuando despiertan están en la corriente submarina donde tenían que llegar.
2	0:53:27	Marlin se entristece al contar la historia de cómo raptaron a Nemo.	Marlin	Nemo	Sí	Se propaga la historia del rapto de Nemo por todo el mar.	Tristeza por su hijo.	Nemo se entera de que su padre lo está buscando.	
3	1:07:50	Marlin se entristece porque no puede salir de la ballena y no va a poder seguir buscando a su hijo.	Dory	Marlin	Sí	Dory le dice que no puede proteger a Nemo siempre.	Marlin se rinde.	Se da cuenta de que tiene que cambiar y comienza a confiar en Dory.	No sabían que la ballena los estaba llevando a Sidney, donde se encuentra Nemo.




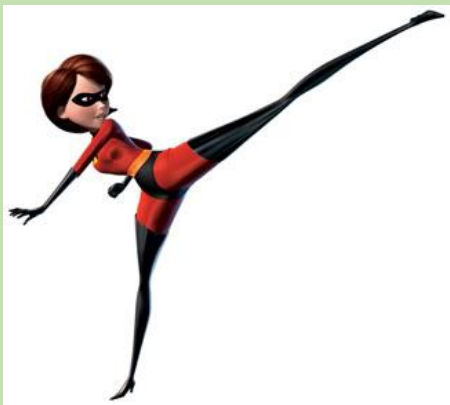
INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	0:13:10	Externa	Marlin le ordena a Nemo que vuelva al bote cuanto antes.	<i>Kramer contra Kramer</i> (Robert Benton, 1979)	Diálogo que recuerda a la película.	
2	0:18:14	Externa	Marlin y Dory conocen a un tiburón llamado Bruce	<i>Tiburón</i> (Steven Spielberg, 1975)	Semejanza a <i>Jaws</i> .	
3	0:19:45	Externa	Dialogo cómico de unos de los tiburones parodiando a un delfín: "Flipo como Flipper"	<i>Flipper</i> (serie de TV, 1964)	Mención al famoso delfín.	
4	0:23:05	Externa	Bruce, el tiburón persigue a Marlin y Dory. Golpe una de las puertas del submarino hundido y a través del hueco que queda dice: "Aquí está Brucie"	<i>El Resplandor</i> (Stanley Kubrick, 1980)	El tiburón dice la frase de Jack de <i>El Resplandor</i> cuando abre la escotilla.	
5	0:24:05	Interna	Consulta del dentista. Aparece un juguete de Buzz Lightyear tirado en el suelo junto a un arcón con más juguetes.	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Aparecen juguetes de la película <i>Toy Story</i> .	
6	0:28:40	Externa	Gill explica a Nemo que su "discapacidad" nunca le ha supuesto un problema.	<i>El precio del poder</i> (Brian De Palma, 1983)	Plano detalle de la aleta dañada de Gill, referencia a la cicatriz.	
7	0:38:00	Interna	Gill explica como escapar. Mientras comenta como cruzaran la carretera pasan varios coches	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Uno de los vehículos es la furgoneta de pizza planet de <i>Toy Story</i> .	
8	1:09:18	Externa	Lengua de la ballena	<i>Titanic</i> (James Cameron, 1997)	La lengua de la ballena cuando se eleva, es el mismo plano que la película <i>Titanic</i> , cuando el barco se está hundiendo.	
9	1:12:37	Externa	Entra Darla en la consulta	<i>Psicosis</i> (Alfred Hitchcock, 1960)	Banda sonora de <i>Psicosis</i> , concretamente del	


					momento del asesinato en la ducha, cuando Darla abre la puerta de la consulta.	
<b>10</b>	1:14:05	Externa	Las gaviotas en el puerto	<i>Los Pájaros</i> (Alfred Hitchcock, 1963)	Las gaviotas recuerdan a los cuervos de la película <i>Los Pájaros</i> .	
<b>11</b>	1:16:20	Interna	En la sala de espera del dentista un niño y su madre esperan su turno.	<i>Los increíbles</i> (Brad Bird, 2004)	El niño está leyendo un comic de Mr. Increíble.	




FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Los Increíbles (The Incredibles)</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2004.
GÉNERO	Aventuras, Acción, Superhéroes, Comedia.
DURACIÓN	1 h 55 min.
DIRECCIÓN	Brad Bird.
PRODUCCIÓN	John Lasseter, Kori Rae, Katherine Sarafian, John Walker.
GUION	Brad Bird.
REPARTO	Craig T. Nelson, Holly Hunter, Samuel L. Jackson, Jason Lee, Sarah Vowell...
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios
SINOPSIS	Mr. Increíble (Bob Parr) y Elastigirl (Helen Parr) se han retirado de la vida de superhéroes debido a las quejas de los ciudadanos por los daños colaterales que estos suelen causar. 15 años después, viven de forma común, en una casa con sus tres hijos, sin usar sus poderes. Pero un día cualquiera, una misión llama a la puerta de Bob y este no puede dejarla escapar...


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Robert "Bob" Parr. Mr. Increíble.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Departamento de reclamaciones de seguros/ Superhéroe.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Corto, rubio.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Camisa blanca, corbata y pantalones negros (trabajo). Traje de superhéroe al principio azul, luego rojo, con una "i" amarilla en el centro sobre un círculo negro. Guantes, botas y antifaz negros.				
APARIENCIA:	Robusto, alto y muy fuerte (tiene súper fuerza). Con las piernas delgadas. Cuando entra a trabajar en los seguros gana peso por su forma de vida sedentaria, pero cuando vuelve a entrenar lo pierde de nuevo.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	X
				SECUNDARIO	
				ANTAGONISTA	
				PIVOTE	
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO	X
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	
				OPONENTE	
ROL			ACTIVO, MODIFICADOR.		
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES	Al principio, siendo superhéroe, quiere asentarse y formar una familia, pero cuando entra en la clandestinidad echa de menos su vida anterior y vuelve a ella junto al resto de su familia, a los que arrastra inevitablemente.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Helen Parr. Elastigirl.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Ama de casa / Superheroína.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto y con volumen.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Camisa con dibujos, pantalones negros y zapatos negros (en casa). Traje rojo de superheroína con una “i” en el centro. Botas, antifaz y guantes negros. El traje se estira tanto como ella.				
APARIENCIA:	Es una mujer delgada, con anchas caderas, piernas largas y brazos muy delgados. Su poder es poder estirarse y aplanarse cuanto desee.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	x
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	x	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES		Pese a ser, al principio, una mujer que no quería entrar en la cotidianidad y seguir siendo independiente y aventurera, cuando se casa con Bob y tienen hijos, su personalidad cambia radicalmente. Ahora solo está en casa cuidando de ellos y es Bob quien quiere cambiar su rol y buscar acción, mientras ella se muestra como impedimento y pesimismo. Cuando ha de ir a buscar a Bob vuelve a cambiar a su rol de superheroína solo por ayudarle.		

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Dashiel "Dash" Robert Parr.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Niño.				
<b>TRABAJO:</b>	Estudiante. Superhéroe.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Rubio, peinado hacia atrás.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Azules.				
<b>VESTUARIO:</b>	Camiseta amarilla, pantalones marrones y zapatos blancos (ropa normal). Traje de superhéroe rojo, con una "i" en el centro. Guantes, botas y antifaz negros. El traje está adaptado para soportar una gran fricción y que Dash corra todo lo que pueda sin que se rompa.				
<b>APARIENCIA:</b>	Es bajito y delgado. Tiene muchas pecas y la piel clara. Su poder es la súper velocidad.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA	X	
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE	X	
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X	
NO			NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	Al principio Dash no usaba sus poderes porque Helen no quería, y tampoco se apuntaba a ningún deporte porque no le dejaban. Él obedecía, pero cuando Bob es apresado, se esconde en el avión en que iba su madre para rescatarlo y a partir de entonces da más libertad a sus poderes. Al final incluso se apunta a atletismo.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Violeta “Vi” Parr.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adolescente.				
TRABAJO:	Estudiante. Superheroína.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Negro azulado, algo más largo que sobre la altura de los hombros.				
COLOR DE OJOS:	Azul oscuro.				
VESTUARIO:	Camiseta morada larga y pantalones vaqueros anchos. Traje de superheroína rojo, con una “i” en el centro. Botas, antifaz y guantes negros. Su traje es capaz de hacerse invisible como ella.				
APARIENCIA:	Chica alta, delgada, con grandes ojos. Es capaz de volverse invisible.				
PERSONALIDAD					
PERFIL PSICOLÓGICO		TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	X
				SECUNDARIO	
				ANTAGONISTA	
				PIVOTE	
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO	
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	X
				OPONENTE	
ROL			ACTIVO, MODIFICADOR		
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Al principio, Violeta era muy tímida y estaba algo malhumorada y triste. Era muy vergonzosa con los demás, y hacía lo que su madre le decía siempre. Tenía que controlar a Dash, más impulsivo que ella. Cuando va con su madre a rescatar a su padre va cogiendo confianza en ella misma y empieza a controlar sus poderes. Al principio se ocultaba media cara con su pelo pero al final se lo recoge con una diadema y es capaz de hablarle al chico que le gusta.			




FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Lucius Best. Frozono.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Superhéroe.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Rapado.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Traje marrón con camiseta gris y pantalones grises. Traje de superhéroe azul aguamarina, con el pecho blanco. Guantes, botas y casco blancos.				
APARIENCIA:	Es delgado pero fuerte. Figura atlética y rostro alargado. Nariz ancha y algo de barba. Su poder es convertir el agua o la humedad del ambiente en hielo.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE		X	
		OPONENTE			
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Es el mejor amigo de Bob y le ayuda desde el principio. Cuando entran en la clandestinidad se escapa con él para buscar misiones que llevar a cabo ayudando a la gente. Siempre se muestra como afable, irónico y divertido.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Jack- Jack Parr.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Bebé.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Cresta pelirroja.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Lleva un pijama amarillo y calcetines blancos. Después un pijama rojo y negro, y antifaz negro.				
APARIENCIA:	Es risueño y siempre se está riendo. Tiene la cabeza grande y el cuerpo pequeño. Tiene grandes orejas y siempre tiene los ojos muy abiertos. Tiene varios poderes: convertirse en fuego, en metal, súper velocidad, súper fuerza, convertirse en un pequeño demonio rojo, etc.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE	X	
			OPONENTE		
ROL		PASIVO.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	De no tener poderes pasa a ser el que más tiene al final de la película.			

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Edna Moda.				
<b>SEXO:</b>	Femenino.				
<b>EDAD:</b>	Más de 60 años.				
<b>TRABAJO:</b>	Diseñadora de ropa.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Corto, morena. Corte muy recto con flequillo.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones.				
<b>VESTUARIO:</b>	Vestido negro con hombreras y simulación de escamas en la tela de los brazos, pareciendo una armadura. Lleva gafas negras, grandes y redondas, una corbata roja y medias y zapatos negros.				
<b>APARIENCIA:</b>	Edna es muy bajita y delgada. Tiene la nariz ancha y los ojos algo rasgados. Su sonrisa es grande y tiene marcas de arrugas en la piel.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		PASIVO.			
SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO	X		NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	Edna siempre se ha mantenido del lado de los héroes. En lo único que insiste a los protagonistas es en que no usen capas porque ha tenido malas experiencias en el pasado. Es dominante en su actitud y tiene una personalidad fuerte y decidida.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Buddy Pine. Síndrome.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adolescente.				
TRABAJO:	Fabricante de armas. Supervillano.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelirrojo, peinado hacia arriba.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Traje negro con una gran "s" blanca en el centro. Guantes y botas blancas, antifaz negro y capa azul oscura.				
APARIENCIA:	Tiene la cara alargada y un enorme mentón. Su nariz es afilada y sus dientes grandes. Tiene pecas y la piel algo pálida. Tiene algo de sobrepeso.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES	Al principio admira a los superhéroes y quiere que le llamen "Incredi-boy" pero tras los muchos rechazos que obtiene por parte de Bob, que no quiere que entorpezca en su trabajo y acabe herido, acaba odiando a los superhéroes y convirtiéndose en el principal oponente de la película.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Mirage.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Ayudante de Síndrome.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Blanco. Larga melena lisa.				
COLOR DE OJOS:	Verde claro.				
VESTUARIO:	Traje gris elegante formado por una camisa y un pantalón largo. También suele llevar una falda corta con una raja al lado y zapatos con tacones.				
APARIENCIA:	Es una joven de bastante belleza, con grandes ojos alargados de color verde claro y largas pestañas. Tiene la nariz fina y las mejillas sonrosadas. Es de piel morena y es alta y delgada.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE	X	
ROL		PASIVO.			
SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X	
NO			NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	Aunque al principio sea ayudante de Síndrome y engañe a Bob hasta casi lograr acabar con su vida, debido a que este tiene la oportunidad de hacerle daño y la deja escapar, cambia su opinión sobre él y ayuda a su fuga y la de su familia. Así que pasa de ser oponente a ser ayudante. Sus principios también cambian y adquiere una mayor moral.			

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:03:10	Helen llora diciendo que no sabe qué hacer y que va a perder a su marido y Edna la golpea con un periódico y le dice que afronte el problema, que le recuerde a Bob que es Mr. Increíble y recuerde quién es ella.  “Ve, afronta el problema, lucha, gana”.	Bob	Helen	Sí	Helen hasta ahora había sido pasiva y había olvidado quién era y lo que quería antiguamente, y debido a esta situación se vuelve activa y va en una misión.	Helen está preocupada por su marido.	Gracias a su derrumbe, Edna la insta a que afronte el problema y luche para cambiar las cosas.	
2	1:12:00	Bob está inmovilizado y coge a Mirage de rehén. A Síndrome no le importa lo que haga con ella, pero Bob acaba soltándola porque nunca le haría daño a nadie. Tras soltarla, se derrumba de dolor por	La familia de Bob	Bob	Sí	Debido al dolor y tristeza que provoca la aparente muerte de su familia y el comportamiento de Bob, que es incapaz de vengarse y perdona a Mirage, esta cambia y	Bob está destrozado porque cree que ha perdido a sus seres más queridos.	Su tristeza y comportamiento a raíz de ella provoca que un personaje secundario cambie de negativo a	

		la aparente pérdida de su familia.				es la que le ayuda a escapar después.		positivo y se convierte en ayudante.	
<b>3</b>	1:15:14	Violeta llora y pide perdón a su madre por no haber usado bien sus poderes en el avión, debido a la falta de control que tenía de estos. Helen la consuela.	Violeta	Violeta	Sí	Violeta hasta ahora había tenido ataduras a la hora de usar sus poderes, y cree que ahora no es lo suficientemente buena para hacerlo, pero Helen le dice que tiene más poder del que ella cree y a partir de aquí Violeta adquiere mucha más confianza en ella misma y se hace más frente, pasando al lado de los luchadores. De hecho más tarde son todos apresados y ella es quien los libera.			
<b>4</b>	1:31:10	Bob está atrapado junto a su familia y está triste por la situación. Dice a Helen que siente haber estado anclado en el pasado y que lo que de verdad le	Bob	Bob	Sí	Todo lo que impulsaba a Bob durante la película cambia ahora que su familia está en peligro y ve que estaba	Bob y su familia están atrapados y Bob se siente culpable.	Bob confiesa que estaba equivocado y que les quiere mucho.	

		importa son todos ellos.				equivocado.			
5	1:44:00	Jack-Jack llora porque Síndrome lo está secuestrando. Síndrome se va volando con él en brazos y Jack-Jack se defiende usando por primera vez sus poderes.	Síndrome	Jack-Jack	Sí	Es la primera vez que Jack-Jack muestra sus poderes.	Jack-Jack está siendo alejado de su familia.		

INTERTEXTUALIDAD							
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES	
1	06:49	INTERNA	Bob va a impedir un atraco y el atracador es Bomb Voyage.	<i>Ratatouille</i> (Bird, Pinkava, 2007)	Bomb Voyage es un mimo que aparece en una escena de la película.		
2	19:15	EXTERNA	Bob va a la cocina a leer tranquilo el periódico mientras su familia pelea en el comedor.	<i>La Dama y el Vagabundo</i> (Geronimi, Jackson, Luske, 1955) <i>El gigante de Hierro</i> (Bird, 1999 )	Uno de los artículos que aparecen en el periódico se titula “Catastrophe seen as crisis looms” que aparece en otras escenas de distintas películas.	Una de estas películas, <i>El gigante de Hierro</i> , es del mismo director que <i>Los Increíbles</i> .	
3	22:09	INTERNA	Bob y Lucius están el coche escuchando la radio de la policía.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995) <i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	Hay dos edificios con rótulos. En uno de ellos pone “Andy’s” haciendo referencia a <i>Toy Story</i> , y		




					en el otro puede verse escrito el nombre Luxo.	
4	29:53	EXTERNA	Bob va caminando por los pasillos del edificio donde trabaja junto al hombre que se encarga de reubicarles cuando tienen problemas con su identidad secreta.	<i>Men in black</i> (Sonnenfeld, 1997)	El personaje que acompaña a Bob se parece a Tommy Lee Jones en su papel de Agente K en <i>Men in Black</i> .	
5	1:05:13	EXTERNA	Helen está pilotando un avión.	<i>El gigante de Hierro</i> (Bird, 1999)	Helen da un código por los auriculares que es “I, G, 99”, haciendo una pequeña referencia al título y año de estreno de la película <i>The Iron Giant</i> .	
6	1:40:37	INTERNA	Mr. Increíble está luchando contra el robot gigante atrapando uno de sus brazos.	<i>Cars</i> (Ranft, Lasseter, 2006)	Uno de los coches que se ve aparcado en la calle es Doc Hudson, personaje de <i>Cars</i> .	





FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Cars</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2006.
GÉNERO	Animación, Aventura.
DURACIÓN	1h y 56 min.
DIRECCIÓN	John Lasseter.
PRODUCCIÓN	Darla K. Anderson.
GUION	Dan Fogelman, Joe Ranft, John Lasseter.
REPARTO	Owen Wilson, Paul Newman, Larry The Cable Guy, Bonnie Hunt, Tom Hanks.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	<p>Rayo McQueen está a punto de cumplir su sueño, ser el novato ganador de la Copa Pistón. Sin embargo, de camino a la carrera final, toma un desvío incorrecto y se pierde en un pequeño pueblo de la Ruta 66. Allí conocerá a un grupo de coches que le enseñarán los aspectos más importantes de la vida.</p>

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Rayo McQueen				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Piloto de carreras.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	<p>Es un coche de carreras, mezcla entre un Ford GT40 y un Chevrolet Corvette C5 R. Es un coche rojo con varias pegatinas en la carrocería y en el capó, ruedas negras y llantas rojas. En el parabrisas delantero tiene los ojos y en la parte baja del capó una gran boca con dientes blancos. Posee un alerón trasero también rojo. No tiene luces delanteras, en su lugar tiene unas pegatinas que las imitan.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA	X	
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO	X	
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
	ROL		OPONENTE		
ACTIVO, CONSERVADOR.					
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	<p>Rayo tiene el objetivo de ganar la copa Pistón a toda costa, no posee sentido de equipo, solo piensa en sí mismo y en ganar. Sin embargo, la convivencia con los habitantes del pueblo le hace ver las cosas de otra manera. Se han convertido en sus amigos, en su equipo y finalmente deja de lado su sueño material y aprende que ganar no es lo más importante.</p>			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Tow Mate Master.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Grúa.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Es un Chevrolet 3800 de 1956 con una grúa acoplada en la parte trasera. Su carrocería está oxidada y no tiene capó, por lo que su motor está al descubierto. Al igual que el resto de coches, sus ojos están situados en el parabrisas delantero y la boca en la parte baja del morro. De ella sobresalen dos grandes paletas blancas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Sally Carrera.				
<b>SEXO:</b>	Femenino.				
<b>EDAD:</b>	Adulta.				
<b>TRABAJO:</b>	Gerente de un hotel.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	No tiene.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Azules.				
<b>VESTUARIO:</b>	No tiene.				
<b>APARIENCIA</b>	Porsche 911 Serie 996 Carrera azul cielo de dos puertas. Es un coche de menor tamaño. Los rasgos femeninos se aprecian en los ojos y la boca, más pequeña que el resto. También se ve en las líneas más redondeadas de su carrocería.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Sally comienza su relación con Rayo de forma hostil, sin embargo, él va ganándose su confianza poco a poco hasta que terminan enamorándose.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Doc Hudson.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Anciano.				
TRABAJO:	Doctor.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Es un Hudson Hornet de 1951 color azul oscuro. Destacan sus llantas blancas y su boca, que en vez de estar solo en la parte baja del morro del coche está enmarcada por el parachoques plateado en forma de labios. Los ojos en este caso, aunque siguen en el parabrisas delantero, están divididos en dos, pues el modelo de coche Hudson Hornet tenía la luna dividida.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		X
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		INFLUENCIADOR, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Reacio a ayudar a Rayo finalmente se muestra agradecido por la labor que este ha realizado en el pueblo. A la vez se muestra orgulloso del cambio que ha experimentado Rayo respecto a su actitud con los demás.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Chick Hicks.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Piloto de carreras.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Es un coche modelo Buick Regal GNX color verde lima. Al igual que Rayo McQueen, es un coche de carreras, por lo que toda la carrocería está cubierta de pegatinas. La boca está formada por el parachoques delantero y una parrilla negra a modo de bigote.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO			
		ANTAGONISTA		X	
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE		X	
ROL		ACTIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				



FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:18:30	Sally cuenta a Rayo cómo era el pueblo antes de construir la gran autopista.	Sally	Rayo	SÍ	Rayo termina de asfaltar la carretera.	Sally recuerda cómo era antes.	Rayo actúa para devolver al pueblo una parte de lo que era antes.	
2	1:27:00	Rayo se marcha del pueblo porque Doc ha informado del paradero de Rayo.	Doc	Sally, Rayo y el resto de los habitantes del pueblo.	SÍ	Doc se arrepiente de lo que ha hecho y va a ayudar a Rayo.	No se despiden de Rayo.	Rayo vuelve para cumplir su sueño.	

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	0:11:28	Externa	Rayo imagina su futuro. Salen portadas de revistas.	Vanity Fair, Rolling Stones	Revistas.	
2	0:11:51	Externa	Rayo imagina su futuro protagonizando una película.	<i>La guerra de los mundos</i> (Byron Hanskin, 1953)	Referencia a la película.	
3	0:17:00	Interna	Unos pájaros están posados sobre un cable eléctrico.	<i>Pájaros</i> (Ralph Eggleston, 1995)	Escena igual que la del cortometraje.	
4	0:26:44	Externa	Hablan de la desaparición de Rayo en la televisión.	<i>The Tonight Show</i> with Jay Leno (TV)	El diseño de personaje del coche que presenta el programa está inspirado en el presentador Jay Leno.	
5	0:57:03	Externa	Mate conduce hacia atrás mientras Rayo lo observa.	<i>E. T., el extraterrestre</i> (Steven Spielberg, 1982)	Mate pasa por delante de la luna.	
6	1:29:14	Interna	Los periodistas retrasmiten la gran Carrera en el exterior de la pista.	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Aparece la furgoneta de Pizza Planet.	
7	1:29:47	Externa	Aparece Fernando Alonso	Fernando Alonso, piloto de Fórmula 1.	Diseño de personajes inspirado en el piloto Fernando Alonso.	
8	1:42:20	Externa	Michael Schumacher visita la tienda de Luigi.	Michael Schumacher, piloto de Fórmula 1.	Diseño de personaje inspirado en el piloto Michael Schumacher.	
9	1:47:37	Interna	Títulos de crédito.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995) <i>Monstruos S.A</i> (Docter, Unkrich y Silverman, 2001) <i>Bichos</i> (Lasseter, Stanton, 1998)	Referencias a películas del estudio.	




FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Ratatouille.</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2007.
GÉNERO	Animación, Comedia.
DURACIÓN	1h 50 min.
DIRECCIÓN	Brad Bird
PRODUCCIÓN	Brad Lewis y John Lasseter.
GUION	Brad Bird.
REPARTO	Paton Oswalt, Lou Romano, Peter O'toole, Janeanne Garofalo.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Remy, una rata de campo, descubre su pasión por la cocina y quiere convertirse en un gran chef. Para ello utiliza a un pinche de cocina algo torpe y sin talento y lo maneja como una marioneta para elaborar los platos de un afamado restaurante.

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Remy.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Rata.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelaje gris.				
COLOR DE OJOS:	Marrones				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	<p>Es una rata de pelaje gris azulado de tamaño mediano. Tiene una fina cola rosada acabada en punta y unas patas traseras con tres dedos cada una. Las patas delanteras salen de su cuerpo con el mismo pelaje gris, acabando en unas manos de cuatro dedos también rosadas. En la parte trasera de su cabeza tiene dos orejas grandes, mientras que de su rostro sobresale un hocico alargado con una redondeada nariz y largos y finos bigotes. Tiene una boca amplia, y unos dientes blancos con grandes paletas delanteras. Sus ojos son grandes y marrones.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
	ROL		OPONENTE		
ACTIVO, MODIFICADOR.					
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	<p>A pesar del miedo a los humanos que le había inculcado su padre, Remy termina colaborando con Linguini y consigue su objetivo de ser Chef. Por otro lado, también experimenta cambios negativos, como los celos o la envidia, al ver que Linguini pone por delante siempre a Colette. Aunque finalmente demuestra el valor de la amistad y termina por apoyar a Linguini, pero siempre con un objetivo claro: ser un chef de verdad.</p>			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Alfredo Linguini.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Chico de la basura.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelirrojo. Rizado.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	La mayor parte del tiempo aparece con el atuendo propio de un cocinero, chaquetilla blanca con botones frontales y delantal blanco. Debajo unos pantalones grises y unas zapatillas rojas con puntera blanca. En la cabeza suele llevar un pequeño gorro blanco, o el gorro de chef donde esconde a Remy. También aparece con ropa de calle, camiseta blanca y camisa gris abierta.				
APARIENCIA	Chico joven y delgado, sus movimientos son torpes y destartalados. Su cabeza tiene forma ovalada, con dos orejas grandes a los lados y su pelo es pelirrojo y alborotado. Tiene los ojos no muy grandes y una nariz redondeada y bastante voluminosa. Su boca es más o menos grande, sin labios.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	
				SECUNDARIO	
				ANTAGONISTA	
	TIPO DE ACTANTE			PIVOTE	X
				SUJETO	
				OBJETO	
				DESTINADOR	X
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	
				OPONENTE	
ROL			Pasivo, modificador		
SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO	X		NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	Finalmente consigue encontrar un lugar en el que sentirse bien, un trabajo que sabe desempeñar y sobre todo descubre quién es su padre. También encuentra el amor junto a Colette.			



FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Colette Tatou.				
<b>SEXO:</b>	Femenino.				
<b>EDAD:</b>	Adulta.				
<b>TRABAJO:</b>	Chef.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Marrón. Media melena. Liso.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Azules.				
<b>VESTUARIO:</b>	Chaqueta de chef blanca abotonada, delantal blanco por debajo de las rodillas. Pantalones estampados de puntos grises y blancos. Calzado negro.				
<b>APARIENCIA</b>	Chica delgada de estatura media. Atractiva y con cierto aspecto masculino para protegerse en un trabajo de hombres. Sus movimientos son delicados pero seguros y eficaces. Tiene la cara redonda enmarcada por su corte de pelo recto. Dos grandes ojos rasgados con grandes párpados, una nariz pequeña y unos labios carnosos.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
	ROL		OPONENTE		
Influenciador, activo.					
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Su actitud hacia Linguini es de desconfianza en un principio, pues mantiene esa actitud con cierto aire de masculinidad de haber luchado para llegar donde está siendo una mujer joven. Pero poco a poco se va enamorando de Linguini e incluso termina cediendo cuando descubre que el verdadero chef es una rata.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Emile.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Rata.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelaje marrón.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	<p>Emile es una rata de gran tamaño, de aspecto bonachón y con un cuerpo regordete. Su pelaje es marrón, al igual que su cola. Tiene dos pequeñas patas traseras con tres dedos cada una, a modo de pies, y dos delanteras, a modo de manos. Tiene un hocico menos alargado que su hermano Remy, con dos grandes ojos y una gran boca. Tanto las manos, como los pies, las orejas grandes y su nariz redondeada al final del hocico, son de un color rosado.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		X
ROL		Pasivo.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				



FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Skinner.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Chef.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Negro. Corto.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Verdes.				
<b>VESTUARIO:</b>	<p>Chaqueta blanca de chef y delantal blanco. Este atuendo parece no ser de su talla y estarle algo grande, pues las mangas están vueltas. Tiene un gran sombrero de chef más voluminoso de lo normal, que le hace parecer más alto. Zapatos marrones y pantalones cubiertos por el delantal.</p>				
<b>APARIENCIA</b>	<p>Es un hombre de muy baja estatura. Los rasgos de su cara son angulosos, profiriéndole un aspecto de malvado. Su tez es morena, con dos orejas que le sobresalen a los lados de la cabeza y dos ojos rasgados con bolsas arriba y abajo. Su nariz tiene una forma triangular y achatada, sin sobresalir mucho de la cara. Suele tener el ceño fruncido. Sus labios son carnosos con un escaso bigote.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA	X	
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE	X	
ROL		Conservador, activo.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	<p>No experimenta cambio sustancial, siempre tiene como objetivo el enriquecerse a costa de la imagen del antiguo Chef Gusteau. Respecto a Linguini siempre desconfía de él e incluso llega a temerle por ser el hijo de Gusteau, aunque él no lo sepa.</p>			


FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	0:14:05	Remy acaba de perder a toda la colonia de ratas y a su familia y se encuentra solo en las cloacas hablando con las ilustraciones del libro de recetas de Gusteau.	Anciana de la casa de campo.	Remy	SÍ	Al abandonar la colonia, Remy tiene la posibilidad de llegar al actual restaurante de Gusteau	Ha perdido a su familia	Llega al restaurante y comienza la aventura y el inicio de su sueño.	Se considera positivo por la siguiente frase y lo que esta implica: “Si te centras en lo que dejas atrás no podrás ver lo que tienes delante”. (Diálogo del Chef)
2	1:07:46	Linguini deja de lado a Remy por Colette	Linguini	Remy	SÍ	Remy se siente solo y traicionado, por lo que decide tomar venganza.	Linguini se olvida de Remy	Linguini se enamora de Colette	Remy toma venganza llevando a la colonia de ratas al restaurante.


INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	0:00:28	Externa	Música de inicio	La Marsellesa (Rouget de Lisle, 1792)	Himno de nacional de Francia que sitúa el escenario donde se va a desarrollar la historia.	
2	0:01:47	Externa	Remy sale de una casa rompiendo una ventana, con un libro sobre su cabeza.	<i>El bueno, el feo y el malo</i> (Sergio Leone, 1966)	Remy rompe la ventana al igual que en los títulos de crédito iniciales de la película <i>El bueno, le feo y el malo</i> .	
3	0:31:36	Externa	Televisión encendida en la casa de Linguini. Se está emitiendo una película.	Cine clásico	Misma estética y diálogos que cualquier película de cine de clásico americano de los 40'-50'.	
4	0:15:57	Interna	Remy accede a una casa en la que un perro comienza a ladrar y su sombra se proyecta en la pared, por lo que tiene que huir.	<i>Up</i> (Pete Docter y Bob Peterson, 2009)	Aunque <i>Up</i> es una película posterior a <i>Ratatouille</i> , la sombra del perro que se proyecta en la pared corresponde con Dug, el perro de <i>Up</i> .	
5	1:08:56	Interna	Linguini y Colette pasean por las calles de París y pasan por delante de un Mimo.	<i>Los Increíbles</i> (Brad Bird, 2004)	El mimo es el mismo personaje que uno de los villanos de <i>Los</i>	

					<i>Increíbles.</i>	
<b>6</b>	1:11:10	Interna	Plano general de las calles de París	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Al fondo, un vehículo en marcha pasa sobre un puente, es la furgoneta de Pizza Planet.	
<b>7</b>	1:30:33	Externa	La cocina ha sido tomada por las ratas que han empezado a cocinar.	<i>Rocky</i> (John G. Avildsen, 1976)	Una rata de gran tamaño golpea un gran filete de carne como si fuese un saco de boxeo.	


**WALL·E**


FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	WALL-E.
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2008.
GÉNERO	Animación, Aventuras, Ciencia Ficción.
DURACIÓN	1 h 38 min.
DIRECCIÓN	Andrew Stanton.
PRODUCCIÓN	Bonnie Arnold, Ralph Guggenheim, Steve Jobs, Edwin Catmull.
GUION	Andrew Stanton, Pete Docter, Jim Reardon.
REPARTO	Benjamin A. Burt, Elissa Knight, Jeff Garlin, Fred Willard...
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	La Tierra está devastada. Miles de años en el futuro desde nuestra era, lo único que queda en su superficie es basura acumulada, y un pequeño robot, WALL-E, encargado de amontonarla. Cuando desciende de una nave otro robot llamado EVE, sus destinos quedarán unidos en un viaje que podría conseguir salvar el planeta y volver a hacerlo habitable...

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	WALL-E.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Robot de limpieza.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Robóticos.				
VESTUARIO:	No lleva.				
APARIENCIA:	WALL-E es un robot de forma cúbica y color ocre. Tiene cintas transportadoras en los pies con las que se desplaza rodando, y brazos con pinzas. Sus ojos son grandes y pueden girarse, normalmente los lleva alicaídos dando una expresión de tristeza. Wall-e puede meter basura en el interior de su cubículo central y prensarla.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	WALL-E es un personaje cariñoso y tímido. Aunque pueda parecer introvertido por ser algo vergonzoso, en realidad muestra muchas funciones y expresiones de valentía y actividad. Aunque se va adaptando a los cambios de la trama, no muestra ningún cambio significativo en sí mismo en su psicología.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	EVE.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Robot evaluador de vegetación extraterrestre.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	EVE es un robot de color blanco y forma oval. Tiene un par de brazos que pueden acoplarse perfectamente a los laterales de su cuerpo hasta que parece que desaparecen. Tiene una pantalla negra en el rostro con dos ojos azules iluminados. Puede volar y disparar.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
	ROL		OPONENTE		
Activo, modificador					
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	EVE nunca ha sido un personaje negativo, no obstante, al principio resultaba algo más fría y solo se dejaba llevar por su programación y su objetivo de encontrar vegetación terrestre. Cuando conoce a WALL-E comienza a interesarse por el pequeño robot y sus intereses se ven más en conflicto.			

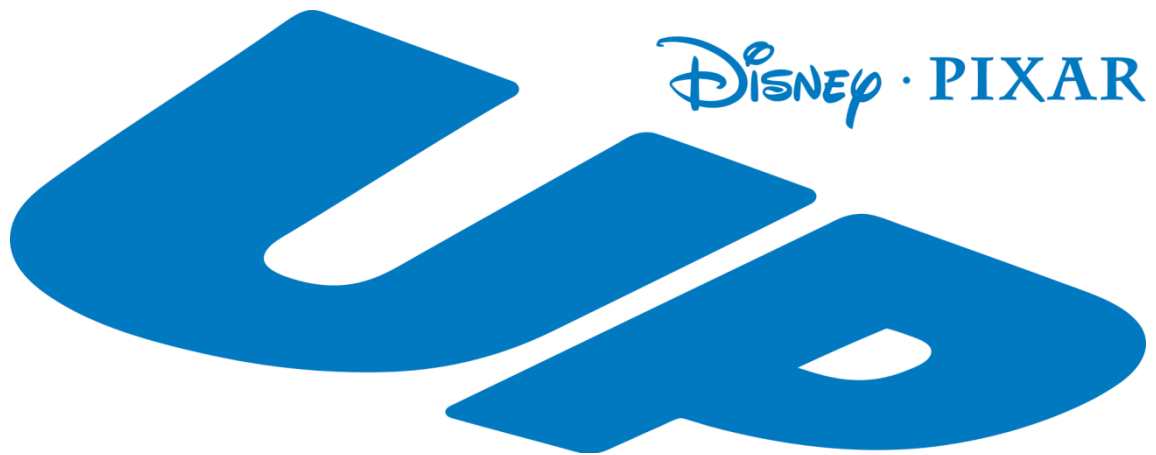


FICHA DE PERSONAJES						
NOMBRE:	AUTO.					
SEXO:	Masculino.					
EDAD:	700 Años.					
TRABAJO:	Robot. Piloto automático de la nave Axiom.					
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.					
COLOR DE OJOS:	Un ojo central, rojo.					
VESTUARIO:	No tiene.					
APARIENCIA:	AUTO es un robot con forma de timón, de color blanco y negro. Está sujeto al techo como el periscopio de un submarino y tiene un gran ojo central de color rojo a modo de cámara.					
PERSONALIDAD						
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO		
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO		
		DOMINANTE	X	SUMISO		
		HEDONISTA	X	MORALISTA		
		REALISTA	X	UTÓPICO		
		OTROS				
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA			
			SECUNDARIO			
			ANTAGONISTA		X	
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE			
			SUJETO			
			OBJETO			
			DESTINADOR			
			DESTINATARIO			
			AYUDANTE			
			OPONENTE		X	
ROL		Activo, conservador				
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
	NO			NEGATIVO		X
	OBSERVACIONES	AUTO siempre ha mantenido las mismas intenciones, solo que al principio las ocultaba. Debido a su programación impide a los protagonistas regresar a la Tierra, por lo que se convierte en el principal villano de la película. Al principio parece obedecer al comandante de la nave hasta que entra en conflicto con su verdadera misión. Es entonces cuando muestra su verdadera naturaleza.				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	B. McCrea.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Comandante de Axiom.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Traje blanco ceñido, como de licra, y con decoraciones rojas. Una chaqueta y un gorro de capitán, de color gris claro.				
APARIENCIA:	Es un personaje que presenta obesidad, al igual que el resto de pasajeros del Axiom, debido a su falta de movimiento. Tiene la cara redonda, con un gran mentón, ojos y nariz pequeños y cejas pobladas. Sus brazos y piernas son también cortos y gorditos.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE		X	
		OPONENTE			
ROL		Activo, modificador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	El comandante McCrea es un personaje que muestra una clara evolución. Comienza con un rol más pasivo, totalmente sedentario, hasta que descubre la verdad sobre la Tierra y la posibilidad de retorno a ella. Entonces se enfrenta a AUTO poniéndose del lado de WALL-E y de EVE para lograr pilotar la nave de vuelta a casa.			


FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	31:51	WALL-E siente pena porque EVE se vea arrastrada a regresar a la nave y volver al espacio, por lo que corre para reunirse con ella y acaba subiendo a la nave.	EVE	WALL-E	SÍ	Sin WALL-E, la misión de regresar a la Tierra probablemente no se habría llevado a cabo, ya que este tiene una gran implicación en su éxito.	EVE se marcha y WALL-E no quiere perderla.	WALL-E sale por primera vez de la Tierra y vive una nueva aventura que le lleva a salvar el destino de la humanidad.	
2	1:14:43	EVE siente que WALL-E está a punto de morir y este le hace entender que deben continuar con el objetivo de regresar a la Tierra, porque además allí podrá salvarse.	WALL-E	EVE	SÍ	EVE entiende lo que quiere decir WALL-E y se pone en marcha para luchar contra AUTO y devolver la planta a su lugar para hacer funcionar la nave.	EVE cree que va a perder a WALL-E.	La esperanza de salvarle les hace luchar con más tesón para lograr sus objetivos.	

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	05:25	Interna	Se ve uno de los estantes del camión de WALL-E.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	En el estante puede verse, cubierto de polvo, un peluche de Rex.	
2	08:36	Interna	WALL-E está en estado de reposo a punto de levantarse.	<i>Monstruos S.A.</i> (Docter, Unkrich, Silverman, 2002)	Sobre WALL-E, en el estante, puede verse un muñeco de Mike Wazowski.	
3	10:07	Interna	WALL-E está rebuscando entre la basura.	<i>Ratatouille</i> (Bird, 2007)	Entre la basura puede verse la scooter que usa Skinner en la película.	
4	20:12	Interna	EVE despierta y ve una escultura delante de ella hecha por WALL-E.	<i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	El brazo derecho de la escultura es Luxo.	
5	20:24	Interna	EVE está explorando la Tierra y analiza el capó de una furgoneta.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	La furgoneta es la de Pizza Planet, de <i>Toy Story</i> .	
6	43:03	Externa	Aparece el piloto automático de la nave Axiom.	<i>2001: A Space Odyssey</i> (Kubrick, 1968)	AUTO es semejante a HAL 9000, la inteligencia artificial de la nave Discovery.	
7	1:30:28	Interna	En una imagen de los créditos aparece el mar con peces y una tortuga.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003)	La tortuga es muy semejante al personaje de Crush en <i>Buscando a Nemo</i> .	




FICHA TÉCNICA	
<b>TÍTULO</b>	<i>Up.</i>
<b>PAÍS</b>	Estados Unidos.
<b>AÑO</b>	2009.
<b>GÉNERO</b>	Animación, Aventuras, Comedia.
<b>DURACIÓN</b>	1 h 36 min.
<b>DIRECCIÓN</b>	Pete Docter, Bob Peterson.
<b>PRODUCCIÓN</b>	John Lasseter, Kori Rae, Denise Ream, Jonas Rivera, Andrew Stanton.
<b>GUION</b>	Pete Docter, Bob Peterson, Tom McCarthy.
<b>REPARTO</b>	Edward Asner, Christopher Plummer, Jordan Nagai, Bob Peterson.
<b>PRODUCTORA</b>	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
<b>SINOPSIS</b>	<p>Carl Fredricksen, un anciano de 78 años, decide viajar a las Cataratas Paraíso en honor al viaje soñado que nunca realizó con su mujer Ellie. Para ello, ata un montón de globos de colores a su casa y esta se eleva en el aire. Pero, en el camino, descubre que un joven explorador llamado Russell, va de viaje con él...</p>

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Carl Fredricksen.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	78 años.				
TRABAJO:	Jubilado.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Canoso, corto, con mucho volumen.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Pantalones marrones hasta por encima de la cintura y cinturón del mismo color. Zapatos y chaqueta también marrones y camisa blanca con una pajarita negra. Lleva gafas cuadradas de pasta, de color negro, y un andador con pelotas de tenis en la base. Lleva un audífono.				
APARIENCIA:	Carl es un anciano de estatura pequeña. Su rostro, sobre todo la frente, está surcado de arrugas. Tiene la nariz muy ancha y de forma redondeada y expresión de malhumor. Sus ojos son pequeños, aún más debido al uso de las gafas. Sus orejas son grandes y su mandíbula tiene forma cuadrada.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Carl al principio es huraño y suele estar de malhumor pero a medida que conoce a Russell y se acerca a su destino se vuelve más idealista, como era anteriormente con Ellie.			

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Russell.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Niño.				
<b>TRABAJO:</b>	Boy Scout.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Castaño oscuro, corto, de punta.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones.				
<b>VESTUARIO:</b>	Lleva una camisa ocre y unos pantalones cortos de color marrón. Lleva un pañuelo naranja atado al cuello, una gorra amarilla, calcetines blancos y botas marrones. Tiene una cinta con insignias de los Boys Scout alrededor del cuerpo.				
<b>APARIENCIA:</b>	Russell es un niño pequeño, regordete y con la cara redondeada. Tiene una nariz pequeña y los ojos rasgados y de color oscuro. Sus orejas son grandes y sus cejas pequeñas y oscuras.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Russell comienza siendo un niño solitario, pero encuentra en Carl un amigo y una figura paternal fuerte. Se vuelve además más valiente y consigue su insignia restante.		



FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Charles Muntz.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Anciano.				
TRABAJO:	Antiguo explorador.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Canoso, corto.				
COLOR DE OJOS:	Verde claro.				
VESTUARIO:	Pantalones largos de color gris claro, zapatos marrones, camiseta gris de cuello alto y chaqueta marrón con pelos en el cuello. Lleva un bastón.				
APARIENCIA:	Charles es un anciano de rostro alargado con mandíbula de forma rectangular. Tiene los ojos verdes y cejas pobladas (aunque más peinadas que las de Carl). Su nariz es larga y puntiaguda y sus orejas son grandes. Es más alto y delgado que Carl.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Activo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES	Charles al principio parece un personaje positivo, un ídolo para Carl desde su niñez, pero pronto se descubre que en realidad solo tiene planes negativos y busca su propio interés, sin importarle quién resulte herido.			


FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	20:59	Carl está recordando a Ellie y el viaje que nunca hicieron juntos.	Ellie	Carl	SÍ	Gracias a este recuerdo, Carl decide emprender el viaje para honrar su memoria.	Carl echa de menos a Ellie.	Su nostalgia es lo que pone en marcha la aventura y honra su memoria.	
2	48:09	Russell cuenta a Carl que su padre nunca está en casa y nunca va a sus ceremonias de Boy Scout.	Russell	Russell y Carl	SÍ	Al final de la película puede verse a Carl acompañando a Russell a la ceremonia.	Russell echa en falta a su padre.	Carl empieza a conectar más con Russell y a sentir empatía con él. Al final se convierte en una figura paterna para él.	
3	1:05:00	Russell vuelve a hablarle de antiguas anécdotas con su padre a Carl.	Russell	Russell y Carl	SÍ	Al final de la película Carl y Russell personalizan algunas de estas	Russell sigue hablando de su padre y se entristece.	Logra volver a hacer todas las cosas que añoraba con Carl.	


						anécdotas.			
4	1:13:12	Carl ojea el libro de aventuras que tenía con Ellie.	Ellie	Carl	Sí	Gracias a la nota de Ellie en el libro: "Thanks for the adventure, now go have a new one", Carl consigue sonreír y seguir adelante.	Se siente triste mientras mira las fotos del libro y recuerda a Ellie.	Tras mirar el libro es capaz de deshacerse de los muebles a los que se aferraba y que veía como recuerdos de Ellie, y consigue hacer volar la casa de nuevo para ir a salvar a Russell.	
5	1:25:30	Carl ve alejarse su casa por el cielo.	Desaparición de la Casa	Carl	Sí	Carl se deshace del todo de todo aquello en lo que vivía anclado.	Le cuesta dejar ir la casa porque en ella se crearon muchos recuerdos con Ellie.	Carl se da cuenta de que a Ellie la lleva en el corazón, y que no es necesario seguir atado a cosas del pasado y no seguir adelante. Además, al final la casa acaba sobre las Cataratas Paraíso, justo donde ellos querían vivir.	

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	11:03	Interna	Carl compra unos billetes en una agencia de viajes.	<i>Knick Knack</i> (Lasseter, 2003)	En un folleto sobre el mostrador puede verse a la sirena de <i>Knick Knack</i> .	
2	11:12	Interna	Ellie y Carl suben hasta un árbol por una colina.	<i>Bichos</i> (Lasseter, Stanton, 1998)	El árbol es similar al que se encuentra en lo alto de la colina en <i>Bichos</i> .	
3	13:37	Interna	Carl se ajusta la chapa de su chaqueta.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	La chapa es de Grape Soda, una bebida que aparece en el anuncio de Buzz Lightyear.	
4	22:57	Interna	La casa de Carl pasa por delante de la ventana de una niña proyectando luces de colores por la habitación.	<i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010)	Debajo de la cama en un rincón está el peluche de Lotso de <i>Toy Story 3</i> .	
5	23:03	Interna	La casa de Carl se eleva en el aire.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	En la calle se ve aparcada la furgoneta de Pizza Planet.	
6	1:15:54	Externa	Russell está volando alrededor del dirigible y por una ventana se ve a unos perros jugando a las cartas.	<i>Perros jugando al póker</i> , pinturas de Cassius Marcellus Coolidge.	Homenaje a las pinturas de Coolidge.	
7	1:28:19	Interna	Russell y Carl están tomando un helado sentados en la acera.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	En el parking puede verse de nuevo la furgoneta de Pizza Planet.	





FICHA TÉCNICA	
<b>TÍTULO</b>	<i>Toy Story 3.</i>
<b>PAÍS</b>	Estados Unidos.
<b>AÑO</b>	2010.
<b>GÉNERO</b>	Animación, Comedia, Aventuras.
<b>DURACIÓN</b>	1 h 43 min.
<b>DIRECCIÓN</b>	Lee Unkrich.
<b>PRODUCCIÓN</b>	Darla K. Anderson, Nicole Paradis Grindle, John Lasseter.
<b>GUION</b>	John Lasseter, Andrew Stanton, Lee Unkrich, Michael Arndt.
<b>REPARTO</b>	Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack, Ned Beatty, Don Rickles, Michael Keaton, Wallace Shawn...
<b>PRODUCTORA</b>	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
<b>SINOPSIS</b>	Andy debe marcharse a la Universidad y decide dejar sus juguetes en el desván y llevarse solo a Woody. Por una equivocación, los juguetes casi son tirados a la basura, y al creer que Andy quería deshacerse de ellos, escapan y terminan en una guardería. Woody sabe la verdad y trata de convencerlos para que todos puedan volver con Andy, pero ninguno quiere abandonar la guardería, al menos al principio...


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Woody.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Lleva un traje de vaquero, con un pañuelo rojo al cuello, sombrero marrón y botas vaqueras. Lleva una placa de Sheriff, y tiene una cuerda en la espalda que produce sonidos.				
APARIENCIA:	Woody es alto y delgado. Tiene el rostro alargado, mejillas sonrosadas y grandes ojos marrones.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Woody no quiere separarse de Andy. Lo arriesga todo para volver junto a él, y para que también lo haga el resto. Al final se acaba dando cuenta de que Andy ha crecido, y que debe seguir su camino, y ellos el suyo propio.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Buzz Lightyear.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Lo lleva tapado.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Lleva un traje espacial blanco y verde, con diversos accesorios, un láser, varios botones con sonidos, y alas desplegadas.				
APARIENCIA:	Buzz va siempre con su traje espacial. Tiene el pelo oculto bajo la tela de su escafandra. Tiene la cara alargada y un gran mentón. Tiene una espiral en la barbilla, grandes cejas y mejillas sonrosadas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Buzz presenta varios cambios en el relato, algunos propios y otros impuestos. Durante un período de la película reinician su sistema y le vuelven oponente de sus amigos. En cuanto vuelve en sí, se va de nuevo a su lado para ayudarles. Buzz afianza su relación con Jessie a lo largo de la película.			





FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Señor Patata.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene. Lleva sombrero.				
COLOR DE OJOS:	Negros.				
VESTUARIO:	Lleva unos zapatos azules y un sombrero negro.				
APARIENCIA:	Tiene forma de patata, es de color marrón, con brazos largos y blancos, con los pies pegados al cuerpo, una nariz ancha y de color naranja, un bigote, labios rojos, cejas oscuras y un pequeño sombrero negro.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		El Señor Patata es un juguete que posee un carácter más fuerte que el resto. Está del lado de los buenos, pero siempre presenta disconformidad con todo. Va adaptándose a las situaciones igual que el resto, pero no presenta cambios significativos en su carácter.		


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Rex.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo.				
COLOR DE OJOS:	Negros.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	Es un dinosaurio. Un Rex, con un gran cuerpo y cola verdes, y unos brazos cortos. Sus ojos son muy pequeños y de color negro. Y tiene una larga hilera de dientes afilados.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS		MIEDOSO	
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Pasivo, conservador.			
SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO	X		NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES		Rex se mantiene en la misma línea que en películas anteriores. Sigue siendo un personaje dudoso, con miedo.		


FICHA DE PERSONAJES						
<b>NOMBRE:</b>	Slinky.					
<b>SEXO:</b>	Masculino.					
<b>EDAD:</b>	Adulto.					
<b>TRABAJO:</b>	Juguete.					
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	No tiene.					
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones oscuros, casi negros.					
<b>VESTUARIO:</b>	No tiene. Solo tiene un collar verde.					
<b>APARIENCIA:</b>	Slinky es un perro de color marrón. Tiene largas orejas de un tono marrón más oscuro. Se asemeja a un perro salchicha, solo que su cuerpo parece un acordeón. Puede estirarse. Su cola está formada de la misma forma y es corta. Tiene un largo hocico color beige, como sus patas, y grandes ojos.					
PERSONALIDAD						
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO		
		DOMINANTE		SUMISO	X	
		HEDONISTA		MORALISTA	X	
		REALISTA	X	UTÓPICO		
		OTROS				
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA			
			SECUNDARIO		X	
			ANTAGONISTA			
			PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO			
			OBJETO			
			DESTINADOR			
			DESTINATARIO			
			AYUDANTE		X	
			OPONENTE			
ROL		Pasivo, modificador.				
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
	NO	X		NEGATIVO		
	OBSERVACIONES		Slinky, al igual que el resto, se deja llevar por lo que la mayoría de los juguetes opina. Es un personaje tranquilo, un buen ayudante cuando se le necesita, pero se mantiene un poco al margen.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Jessie.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Vaquera.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelirroja, trenza baja.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	Atuendo de vaquera. Camisa blanca con detalles en amarillo en las mangas y en el pecho. Pantalón vaquero con la parte delantera de estampado de vaca. Botas marrones con espuelas doradas. Cinturón marrón con hebilla redonda y dorada. Sombrero rojo redondo con remante de hilo blanco y un lazo amarillo en la trenza.				
APARIENCIA	Chica de constitución delgada y ágil. Rostro redondo de mejillas sonrosadas y nariz respingona. Grandes ojos verdes, redondos, y sonrisa pequeña. Su pelo es pelirrojo con un peinado sencillo con raya en medio, pasando por detrás de las orejas y haciendo una trenza baja que comienza en la nuca.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	
				SECUNDARIO	X
				ANTAGONISTA	
				PIVOTE	
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO	X
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	
				OPONENTE	
ROL			Activo, modificador		
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Jessie tiene miedo de ser abandonada porque ya le pasó con su anterior dueña, así que se muestra recelosa de Woody cuando les pide que vuelvan a casa con Andy. No obstante, acaba dándose cuenta de que mientras estén todos juntos, todo irá bien. Jessie es uno de los juguetes que más voz tienen a la hora de tomar decisiones.			


FICHA DE PERSONAJES						
NOMBRE:	Alien.					
SEXO:	Masculino.					
EDAD:	Adulto.					
TRABAJO:	Juguete.					
COLOR/ESTILO DE PELO:	Antena verde.					
COLOR DE OJOS:	Negros.					
VESTUARIO:	Llevan un traje espacial de color azul y con el logo de Pizza Planet.					
APARIENCIA:	Los aliens de Pizza Planet son de color verde, tienen tres ojos, tres dedos en cada mano y orejas puntiagudas. Hay tres importantes en la película.					
PERSONALIDAD						
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA		
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X	
		DOMINANTE		SUMISO	X	
		HEDONISTA		MORALISTA	X	
		REALISTA		UTÓPICO	X	
		OTROS				
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA			
			SECUNDARIO		X	
			ANTAGONISTA			
			PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO			
			OBJETO			
			DESTINADOR			
			DESTINATARIO			
			AYUDANTE		X	
			OPONENTE			
ROL		Activo, modificador				
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
	NO	X		NEGATIVO		
	OBSERVACIONES	Los marcianitos siempre acompañan al resto de juguetes y se adaptan a lo que sea. Siguen obsesionados con “el gancho” y cada vez que ven uno van tras él. Aunque es esto precisamente lo que los convierte en salvadores al final de la película, rescatando a todos los juguetes del incinerador de basura.				


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Andy.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adolescente, 17 años.				
TRABAJO:	Universitario.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Camiseta azul y más adelante camisa de cuadros celeste. Pantalones vaqueros.				
APARIENCIA:	Andy es ya un adolescente. Tiene ojos azules, piel blanca y pecas. Es alto y delgado y tiene el rostro algo alargado y la nariz redondeada. Le cae un flequillo castaño sobre el lado izquierdo de la frente.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		X
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Pasivo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Andy ya es mayor, y debe dejar su hogar y marcharse a la Universidad. Debe alejarse de sus juguetes, amigos de su infancia, para empezar una nueva vida, y es duro para él. Al principio no quiere deshacerse de ellos, pero al final comprende que es mejor dejar que alguien juegue con ellos si él no va a volver a hacerlo. Al que más le cuesta dejar marchar es a Woody.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Lotso.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelaje rosa.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Ninguno. Lleva bastón.				
APARIENCIA:	Lotso es un peluche con forma de oso de color rosa, con el vientre blanco. Tiene bastante relleno y unas cejas pobladas sobre sus pequeños ojos marrones. Tiene un hocico ancho de color marrón y extremidades cortas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Activo, conservador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES	Lotso es presentado como un juguete amable, un guía que acompaña al resto de juguetes por Sunnyside, la guardería que se convertirá en su nuevo hogar. Pero todo son apariencias, en realidad es un personaje hedonista que solo busca su propio bien. El resto de juguetes no le importa nada.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Barbie.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Rubio. Flequillo ancho y coleta larga.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Lleva un mono azul de tirantas, con un cinturón rosa. Lleva tacones y calentadores de colores hasta las rodillas.				
APARIENCIA:	Barbie es una muñeca de plástico alta, delgada y con limitada movilidad en brazos y piernas. Es rubia y tiene el pelo largo y recogido en una coleta. Tiene la nariz pequeña y los labios finos. Lleva sombra de ojos rosa, igual que su pintalabios.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Barbie no cambia de personalidad o de parecer a lo largo de la historia. Demuestra ser valiente, inteligente y moralista. Aunque le guste Ken, no duda en ponerse en su contra cuando ve que está junto a Lotso. Tiene los pies en la tierra y sabe lo que quiere en cada momento.			



FICHA DE PERSONAJES							
NOMBRE:	Ken.						
SEXO:	Masculino.						
EDAD:	Adulto.						
TRABAJO:	Juguete.						
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.						
COLOR DE OJOS:	Azules.						
VESTUARIO:	Pantalones cortos, azules, camiseta con estampado de leopardo, también azul y pañuelo del mismo color al cuello. Zapatos azules y cinturón dorado. (Cambia mucho de vestuario en la película)						
APARIENCIA:	Ken es un muñeco de plástico, alto y delgado. Tiene limitación de movimientos en brazos y piernas. Tiene el pelo castaño y con flequillo, una sonrisa muy blanca y un hoyuelo en la barbilla.						
PERSONALIDAD							
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X		
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA			
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X		
		DOMINANTE		SUMISO	X		
		HEDONISTA	X	MORALISTA			
		REALISTA		UTÓPICO	X		
		OTROS					
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA				
			SECUNDARIO		X		
			ANTAGONISTA				
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE				
			SUJETO				
			OBJETO				
			DESTINADOR				
			DESTINATARIO				
			AYUDANTE				
	ROL		OPONENTE		X		
Activo, modificador							
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		X	
	NO			NEGATIVO			
	OBSERVACIONES		Ken es un personaje extrovertido y narcisista. Comienza siendo oponente del grupo protagonista de juguetes de Andy. Cuando conoce a Barbie se enamora rápidamente de ella y cambia un poco su personalidad. No obstante, sigue del lado de Lotso hasta el final de la película, donde le desafía, sobre todo guiado por sus sentimientos por Barbie. Acaba haciendo lo correcto.				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Bebé.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Bebé.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Rubio, muy corto.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Lleva un traje enterizo de color marrón, de mangas cortas.				
APARIENCIA:	Es un bebé de juguete, de plástico duro, ojos azules (con un ojo estropeado) y mejillas sonrosadas. Lleva un biberón siempre con él.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO			
		ANTAGONISTA		X	
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE		X	
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Bebé es la mano derecha de Lotso, hace todo lo que este le dice. Pertenecían a la misma familia hasta que su dueña les olvidó y se marcharon. Se deja controlar por Lotso hasta el final, momento en que decide rebelarse contra él. Termina en Sunnyside con Barbie, Ken y el resto.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Bonnie Anderson.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Niña.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Corto, castaño, recogido con una horquilla.				
COLOR DE OJOS:	Verdes y marrones.				
VESTUARIO:	Lleva un vestido verde de rayas con las mangas (cortas) con borde de color azul. Lleva unos pantalones cortos naranjas y medias también naranjas. Más adelante se pone un peto verde sobre el vestido y pantalones cortos verdes.				
APARIENCIA:	Bonnie es una niña pequeña, bajita, con el rostro un poco ancho y pelo castaño. Tiene pecas y la nariz respingona.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE	PIVOTE			
		SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO		X	
		AYUDANTE			
OPONENTE					
ROL		Pasivo			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Bonnie es la niña que termina recibiendo los juguetes de Andy. Se muestra risueña, extrovertida e imaginativa.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Señora Patata.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Juguete.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Negros.				
VESTUARIO:	Ninguno. Lleva zapatos rojos con algo de tacón, pendientes dorados y un sombrero blanco con una flor en la parte delantera.				
APARIENCIA:	Tiene forma de patata, con los pies pegados al cuerpo y los brazos alargados y blancos. Sus ojos son grandes y tienen sombra de color violeta. Su nariz y orejas son rosas y sus labios rojos. (Le falta un ojo casi toda la película).				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE	PIVOTE			
		SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE		X	
		OPONENTE			
ROL		Pasivo			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		La Señora Patata no presenta un cambio importante en el relato. Suele estar siempre acompañada de su marido y preocupada por él. Se muestra más emocional. Ella es la que descubre información sobre las verdaderas intenciones de Andy, ya que uno de sus ojos se perdió en su casa y podía ver lo que pasaba allí. Así descubren que Woody no mentía.		

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:14:36	Woody arroja a los pies de Bebé un corazón de plástico con el nombre de Daisy, su antigua dueña.	Daisy	Bebé	Sí	Debido a los recuerdos de Daisy y a las palabras de Woody, Bebé se rebela contra Lotso y lo encierra en la basura. Aunque esto acaba teniendo consecuencias negativas.	Bebé llora porque echa de menos a Daisy.	Bebé se rebela y le planta cara por fin a Lotso.	
2	1:26:45	La madre de Andy entra junto a este a su habitación casi vacía por la mudanza de Andy a la Universidad. Woody los observa desde una caja.	Andy	Madre de Andy. Woody.	Sí	Woody comprende que, pese a que quiera estar con Andy, debe dejarle ir. Mira una foto en la que se ve a Andy y al resto de juguetes, comprendiendo que debe seguir con ellos, así que cambia de caja y se reúne con el resto. Y pega un cartel en ella con la dirección de Bonnie, su futura	Andy se marcha a la Universidad y su madre está triste. Woody también se siente triste por su marcha.	Woody comprende que en realidad debe ir con sus amigos y dejar marchar a Andy.	La madre dice a Andy “me gustaría tenerte siempre conmigo” y Andy responde “y me tendrás, mamá”. Esta es la frase que hace reaccionar a Woody.

						dueña.			
3	1:31:26	Andy entrega todos los juguetes a Bonnie y descubre que Woody también está en la caja. Se despide de él.	Woody	Andy	Sí	Andy se desprende de Woody y del resto de juguetes para siempre.	Andy deja marchar a Woody, su amigo desde que era pequeño.	Woody escucha todas las cosas buenas que Andy dice de él y sabe que le va a echar de menos. Además, Bonnie se alegra porque ahora tiene muchos juguetes nuevos con los que divertirse.	
4	1:33:24	Andy mira desde el coche a hacia Bonnie, que sostiene a Woody y Buzz en las manos. Dice “gracias chicos” y se aleja de allí.	Woody, Buzz y el resto de juguetes.	Andy	Sí	Andy deja a todos los juguetes con Bonnie y se aleja de allí en coche. Va a la Universidad y ya no les volverá a ver.	Andy y los juguetes se separan por primera vez desde que era pequeño. Es una despedida muy triste.	Woody y los demás tienen un nuevo dueño a quien hacer feliz y Andy sigue su camino.	Woody mira junto a Buzz y el resto cómo Andy se marcha y dice “hasta siempre, compañero”.

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	12:42	Interna	Molly, la hermana de Andy mete varios juguetes en una caja y se pone a leer una revista.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003)	En la portada de la revista aparece una foto de Darla, la niña con aparato de <i>Buscando a Nemo</i> .	
2	13:12	Interna	Andy está sentado en una silla en su cuarto y se ve su habitación entera.	<i>Cars</i> (Ranft, Lasseter, 2006)	Uno de los pósters de su cuarto es de Snot Rod, personaje de <i>Cars</i> .	
3	16:09	Interna	Woody está escondido tras las bolsas de basura para intentar salvar a sus amigos y el basurero se acerca.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	El hombre de la basura lleva la misma camiseta que Sid en la primera parte de <i>Toy Story</i> . Podría ser él de mayor.	
4	20:38	Interna	Los juguetes de Andy han llegado a SunnySide y ven cómo los niños juegan con un montón de juguetes.	<i>Cars</i> (Ranft, Lasseter, 2006)	Uno de los juguetes es Red, el camión de bomberos de <i>Cars</i> .	
5	20:45	Interna	Los niños siguen jugando con los juguetes.	<i>Cars</i> (Ranft, Lasseter, 2006)	Al fondo puede verse un juguete de Rayo McQueen, protagonista de <i>Cars</i> .	
6	21:20	Interna	Jessie se presenta a los juguetes de SunnySide.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003)	En la estantería tras Jessie hay un peluche de una manta raya parecido al Sr. Raya, profesor de Nemo.	
7	21:23	Interna	Buzz se presenta también a los juguetes y le estrecha la mano a un robot.	<i>Cars</i> (Ranft, Lasseter, 2006)	El juguete que pasa tras ellos es Tractor, de <i>Cars</i> .	


<b>8</b>	32:21	Interna	Buzz está en el suelo esperando que entren los niños a la guardería y ve a unos juguetes ocultándose bajo una mesa, asustados.	<i>Tin Toy</i> (Lasseter, 1988)	Los juguetes pertenecen al cortometraje <i>Tin Toy</i> .	
<b>9</b>	32:29	Interna	Unos niños pequeños entran corriendo en SunnySide.	<i>Cars</i> (Ranft, Lasseter, 2006)	Uno de los niños lleva una camiseta de Rayo McQueen.	
<b>10</b>	34:44	Externa	Bonnie está jugando con los juguetes y se esconde en un baúl.	<i>Mi Vecino Totoro</i> (Miyazaki, 1988)	Junto al baúl hay un peluche de Totoro.	
<b>11</b>	43:31	Interna	Lotso y sus secuaces quieren resetear a Buzz y le abren la tapadera de las pilas.	<i>WALL-E</i> (Stanton, 2008)	Las pilas son de la compañía Buy n Large.	
<b>12</b>	51:31	Interna	Lotso, el payaso y Bebé caen de una furgoneta en la que iban sujetos.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	La furgoneta es la de Pizza Planet.	
<b>13</b>	54:27	Interna	Woody baja del conducto del aire a una habitación de la guardería.	<i>Bichos</i> (Lasseter, Stanton, 1998)	En la pared puede verse escrito el nombre de Atta, la princesa de <i>Bichos</i> .	
<b>14</b>	1:34:59	Interna	En los créditos de la película se ve a los juguetes de SunnySide pasándose bien en el patio.	<i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	Aparece la pelota de <i>Luxo Jr.</i>	

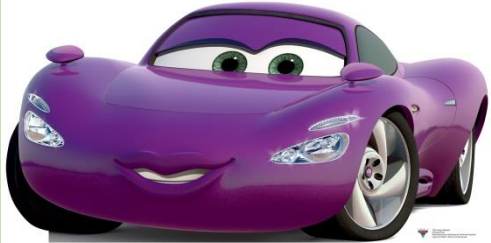





FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Cars 2.</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2011.
GÉNERO	Animación, Comedia, Aventuras.
DURACIÓN	1 h 46 min.
DIRECCIÓN	John Lasseter y Brad Lewis.
PRODUCCIÓN	Mark Nielsen, Denise Ream.
GUION	John Lasseter, Brad Lewis, Dan Fogelman, Ben Queen.
REPARTO	Larry the Cable Guy, Owen Wilson, Michael Caine, Emily Mortimer, Eddie Izzard, John Turturro...
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Rayo McQueen va a competir en el campeonato mundial Grand Prix, donde tendrá que enfrentarse a los coches más rápidos del mundo. Mate le acompaña a las carreras como ayudante, pero la cosa se tuerce cuando la grúa se ve envuelta en una trama de espionaje internacional.


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Rayo McQueen.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Coche de carreras.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	Rayo es un coche de carreras de color rojo. Tiene un "95" dibujado en el lateral, junto a un rayo de color amarillo. En sus ruedas puede verse escrito "Lightyear".				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			X
		SECUNDARIO			
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			X
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			
ROL		Activo, modificador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Rayo comienza la historia únicamente preocupado de si ganará el torneo del Grand Prix. Poco a poco se va dando cuenta de que aunque Mate le ponga inconvenientes en el camino debido a su comportamiento, es su mejor amigo y solo quiere estar a su lado. Por tanto, aunque comienza siendo algo más hedonista, pronto cambia de parecer.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Mate.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Grúa.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Verdes con tonos marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	Mate es una grúa de color marrón oxidado. Tiene rastros de color azul y verde en el lateral. Tiene dos grandes paletas que sobresalen de su boca. Está lleno de abolladuras y le falta el faro izquierdo.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA	X	
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO	X	
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador.			
SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO	X		NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES		Mate mantiene la misma personalidad en el relato. Siempre es igual de nervioso, extrovertido y utópico, aun cuando se ve envuelto en la trama de espías.		

FICHA DE PERSONAJES						
NOMBRE:	Holly Shiftwell.					
SEXO:	Femenino.					
EDAD:	Adulto.					
TRABAJO:	Agente técnico de la Inteligencia británica.					
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.					
COLOR DE OJOS:	Verdes.					
VESTUARIO:	No lleva.					
APARIENCIA:	Holly es un coche de color morado. Tiene sombra de ojos, es muy brillante y está bien equipada. Tiene un ordenador abordo, armas ocultas e incluso cámaras.					
PERSONALIDAD						
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO		
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA		
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X	
		DOMINANTE		SUMISO	X	
		HEDONISTA		MORALISTA	X	
		REALISTA	X	UTÓPICO		
		OTROS				
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA			
			SECUNDARIO		X	
			ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE			
			SUJETO			
			OBJETO			
			DESTINADOR			
			DESTINATARIO			
			AYUDANTE		X	
			OPONENTE			
ROL		Activo, modificador.				
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
	NO	X		NEGATIVO		
	OBSERVACIONES		Holly no presenta cambios significativos en el relato. Es agente técnico de la Inteligencia británica y ha de cumplir misiones peligrosas. Mantiene la misma personalidad temeraria todo el relato, aunque está bajo las órdenes de Finn. Al final dice ser la novia de Mate.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Finn McMissile.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Agente de campo de la Inteligencia británica.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	No lleva.				
APARIENCIA:	Finn es un coche de color azul grisáceo. Sus rejillas delanteras forman una especie de bigote. Tiene armas ocultas, como explosivos magnéticos o un gancho que le permite sujetarse a cualquier sitio.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR		X	
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE		X	
		OPONENTE			
ROL		Activo, modificador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Finn no presenta grandes cambios en su personalidad o actitud. Es un espía arriesgado, temerario y moralista, que solo busca detener a los malos. Es destinador porque es quien manda en la misión y da órdenes a Holly y a Mate. Y es ayudante porque él mismo participa en la misión.			

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Francesco Bernoulli.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Coche de carreras.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	No tiene.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones rojizos.				
<b>VESTUARIO:</b>	No lleva.				
<b>APARIENCIA:</b>	Francesco es un coche de carreras al igual que Rayo McQueen. Su color principal es el rojo, pero también tiene blanco y verde, igual que la bandera italiana. Lleva dibujado un número "1" en el frontal, al igual que una pequeña bandera de Italia. Tiene el diseño de un coche de fórmula 1.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO			X
		ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE	PIVOTE			
		SUJETO			
		OBJETO			X
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			X
ROL		Activo, modificador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE	POSITIVO	
	NO	X	CAMBIO	NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Francesco, al igual que McQueen solo busca ganar la competición. Es el principal oponente de McQueen en la carrera. Al igual que él, piensa que es el más rápido y que vencerá sin problema.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Profesor Zündapp.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Diseñador de armas.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Grisés.				
VESTUARIO:	No lleva.				
APARIENCIA	Es un coche de color verde claro, con tonos verdes más oscuros. Lleva una pequeña "Z" blanca dibujada en un lateral. Tiene una gran lente a modo de monóculo sobre el ojo izquierdo. La baca sobre él está rota, pareciendo un flequillo.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	
				SECUNDARIO	X
				ANTAGONISTA	
				PIVOTE	
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO	
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	
				OPONENTE	X
ROL			Activo, modificador.		
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	El profesor Z es un claro oponente del relato. Es un diseñador de armas muy buscado que está bajo las órdenes de alguien aún peor. De principio a fin se muestra como villano y no presenta cambios importantes.			




FICHA DE PERSONAJES						
NOMBRE:	Miles Axlerod.					
SEXO:	Masculino.					
EDAD:	Adulto.					
TRABAJO:	Dueño del combustible Allinol.					
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.					
COLOR DE OJOS:	Azules.					
VESTUARIO:	No lleva.					
APARIENCIA:	Miles es un coche de color verde, un jeep con una capota de color azul oscuro echada.					
PERSONALIDAD						
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA		
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO		
		DOMINANTE	X	SUMISO		
		HEDONISTA	X	MORALISTA		
		REALISTA		UTÓPICO	X	
		OTROS				
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA			
			SECUNDARIO			
			ANTAGONISTA		X	
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE			
			SUJETO			
			OBJETO		X	
			DESTINADOR			
			DESTINATARIO			
			AYUDANTE			
			OPONENTE		X	
ROL		Activo, modificador.				
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
	NO			NEGATIVO		X
	OBSERVACIONES		Miles comienza aparentando ser un personaje positivo, que busca que los coches dejen atrás la gasolina para probar un nuevo combustible alternativo que él dice haber encontrado. No obstante, todo era parte de su plan, que buscaba justo lo contrario, mostrar los problemas que tienen los combustibles alternativos para que nadie volviese a usarlos y hacerse rico gracias a la fuente de petróleo que había encontrado.			


FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:24:25	Rayo McQueen dice a Mate que esté más seguro de sí mismo y que no debe importarle lo que piensen los demás de él.	Rayo	Mate	SÍ	Gracias a las palabras de Rayo, Mate gana seguridad y se pone en marcha para lograr detener la bomba que le han puesto y descubrir al villano.	Mate se sentía mal consigo mismo porque los demás pensaban que era tonto.	Mate deja de lado estos pensamientos y se vuelve más seguro de sí mismo.	Rayo dice a Mate “Si la gente no te toma en serio, pues que cambien ellos, no tú”.

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	10:52	Interna	Rayo y Mate van juntos por la carretera.	<i>Los Increíbles</i> (Bird, 2004)	En la escena puede verse un cartel en el que pone “The incredimobiles”, referencia a la película.	
2	12:22	Interna	Mate entra en un bar para pedirle una bebida a McQueen.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	En la televisión, tras el camarero, aparece la furgoneta de Pizza Planet.	
3	37:38	Interna	Mate pasa junto a una floristería.	<i>Up</i> (Docter, Peterson, 2009)	Hay un estante con flores en el que se puede ver la misma flor que la que había junto a la cama de Ellie en el hospital.	
4	48:05	Interna	Holly, Finn y Mate acaban de llegar a París.	<i>Ratatouille</i> (Bird, Pinkava, 2007)	Uno de los edificios que aparece en escena es el restaurante “Gusteau’s”, aunque aquí viene escrito como “Gastow’s”.	
5	1:22:12	Interna	Los dos coches que persiguen a Mate acaban empotrados en un bar gracias a Holly.	<i>Brave</i> (Chapman, Andrews, 2012)	Al fondo, en la pared, puede verse un tapiz en el que aparece la familia de Mérida.	
6	1:32:22	Interna	Rayo y Francesco compiten en una carrera casual al final de la película.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	Uno de los coches que están viendo la carrera es la furgoneta de Pizza Planet.	
7	1:37:42	Interna	Aparecen los créditos, el apartado de Arte.	<i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	Puede verse a Luxo a la izquierda, sobre la pelota.	

Disney · PIXAR  
BRAVE


FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Brave, (Indomable).</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2012.
GÉNERO	Animación, Aventuras.
DURACIÓN	1h y 30 min.
DIRECCIÓN	Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell.
PRODUCCIÓN	Katherine Sarafian y John Lasseter.
GUION	Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell, Irene Mecchi.
REPARTO	Kelly Macdonald, Billy Connolly, Emma Thompson, Julie Walters, John Ratzenberger, Kevin McKidd, Craig Ferguson, Robbie Coltrane.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Merida es una joven arquera, hija de reyes, que desafía el orden establecido y quiere acabar con antiguas tradiciones. La actitud de Merida consigue desatar el caos en el reino. Además, la concesión de un hechizo que cambia las cosas, la hará sumergirse en una desafiante aventura...

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Merida.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Princesa.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Rizado, largo y pelirrojo.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Suele llevar un vestido hasta los tobillos, color azul oscuro. Sobresale por las articulaciones de los brazos un camisón o camisa blanca para facilitar el tiro con arco. Lleva un arco, y flechas en un carcaj atado a la cintura.				
APARIENCIA	De constitución delgada tiene la cara muy redonda, con facciones suaves y unos grandes ojos azules. Lo más llamativo es su larga melena rizada y pelirroja.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA		X	
		SECUNDARIO			
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO		X	
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Merida quiere conseguir a toda costa que su madre la deje ser libre, ella no quiere ser una princesa convencional, no quiere ser como su madre. Sin embargo, a raíz de los acontecimientos que ocurren, consigue entender que su madre solo quiere lo mejor para ella y que siempre la ha protegido. Ambos personajes llegan a entenderse y a empatizar el uno con el otro.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Reina Elinor.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Reina				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Liso, largo y castaño.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Vestido de gran envergadura color verde con estampados y adornos en dorado. Tiene un cinturón dorado de argollas a la cintura y una fina corona dorada en la cabeza.				
APARIENCIA	De constitución delgada. Su cara es ovalada con rasgos suaves, nariz pequeña y boca pequeña. Lleva el pelo recogido detrás de la nuca con una fina cinta dorada.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	
				SECUNDARIO	
				ANTAGONISTA	
				PIVOTE	X
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO	
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	
				OPONENTE	X
ROL			Activo, conservador		
SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X	
NO			NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	El objetivo de la reina Elinor es convertir a Merida en una verdadera princesa. Solo quiere lo mejor para ella, pero no la escucha ni quiere entenderla al principio. Sin embargo, descubre en su hija una madurez desconocida al protegerla y ayudarla a volver a ser humana. Es un personaje dominante, pero a la vez eclipsado por su marido. Tiene el papel de amante esposa y madre. A su vez comienza siendo oponente para Merida, aunque termine ayudándola y apoyando su decisión de no casarse por conveniencia.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Rey Fergus.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Rey.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Meda melena, rizado y pelirrojo.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Atuendo de guerrero escocés. Cota de malla de manga corta, armadura de cuero, vestidura de cuadros azules y grises, anudada al cuerpo y falda. Capa negra de piel de oso. Carece de pierna izquierda por lo que tiene una prótesis de madera algo tosca. Cinturón de cuero con un bolsillo en la parte frontal y brazaletes en las muñecas también de cuero.				
APARIENCIA	Hombre corpulento de brazos musculados. Tiene un rostro rectangular con nariz alargada y gran bigote pelirrojo en el labio superior.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	
				SECUNDARIO	X
				ANTAGONISTA	
	TIPO DE ACTANTE			PIVOTE	
				SUJETO	
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	X
				OPONENTE	
ROL			Influenciador, activo.		
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Para el Rey Fergus, las decisiones en política del reino no importan. Él solo está interesado en osos y cazarlos. Aunque tiene una actitud de macho dominante parece que está al servicio de su esposa que es la gobernante en la sombra. No experimenta cambio alguno en la trama y se mantiene plano.			




FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Bruja.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Anciana.				
TRABAJO:	Hechicera, tallista de madera.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Largo y canoso.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Ropajes verdes y grises largos hasta los tobillos, raídos por los bajos. Zapatos grises planos. Tiene un pendiente en la oreja izquierda.				
APARIENCIA	Cara angulosa, y gran nariz puntiaguda. A ambos lados de la cara dos grandes orejas, detrás de las cuáles se encuentra su pelo canoso y largo, peinado hacia atrás. Su boca es grande con dientes desiguales y un tanto amarillentos.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE	X	
			OPONENTE		
ROL		Pasivo.			
SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
NO	X		NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES	Este personaje no experimenta cambio en el relato, pero su pérdida de memoria o despiste hace que cumpla un rol actancial confuso. Pues claramente ayuda a Merida, aunque a cambio de algo. Pero después, su mala memoria hace que todo se convierta en un problema. Sin embargo, también le da la solución e intenta enmendar su error. Es el típico personaje que enseña que jugar con la magia o con lo sobrenatural termina acarreando problemas.			


FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:20:55	Merida llora porque cree que su madre finalmente se ha convertido en oso.	Merida	Merida	SÍ	Después de todo lo que ha ocurrido, Merida se disculpa y entiende que su madre solo se preocupaba por ella.	Cree que ha perdido a su madre.	Ambas han llegado a comprenderse mutuamente.	


INTERTEXTUALIDAD							
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES	
1	0:07:21	Externa	Merida corre por el bosque a lomos de su caballo y lanza con su arco.	<i>La Princesa Mononoke</i> (Hayao Miyazaki, 1997)	Semejante a San, la Princesa Mononoke.		
2	0:016:21	Externa	El líder del primer clan llega con su barco.	<i>Braveheart</i> (Gibson, 1995)	Diseño de vestuario.		
3	0:27:17	Externa	Merida atraviesa la flecha que está en el centro de la diana.	<i>Robin de los bosques</i> (Michael Curtiz, William Keighley, 1938)	Misma escena que ejecuta Robin.		
4	0:32:42	Interna	El cuervo y la escoba pelean en casa de la bruja	<i>Monstruos S.A</i> (Docter, Unkrich y Silverman, 2001)	En un tronco de árbol partido hay una figura dibujada similar a Sulley.		
5	0:32:45	Interna	La bruja talla la figura de un oso mientras sostiene ante Merida que no es una bruja sino una tallista.	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Furgoneta de Pizza Planet tallada en madera.		




FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Monstruos University (Monsters University)</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2013.
GÉNERO	Animación, comedia.
DURACIÓN	1h 46 min.
DIRECCIÓN	Dan Scanlon.
PRODUCCIÓN	Kori Rae, John Lasseter, Lee Unkrich, Andrew Stanton.
GUION	Dan Scanlon, Daniel Gerson, Robert L. Baird.
REPARTO	Billy Crystal, John Goodman, Steve Buscemi, Helen Mirren, Peter Sohn.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Durante sus años de universidad, Mike Wazowski y James P. Sullivan se conocen. Su relación no es nada buena al principio pero terminan siendo los mejores amigos superando sus diferencias.


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Mike Wazowski.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Estudiante.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo. Con cuernos pequeños.				
COLOR DE OJOS:	Verde (solo tiene un ojo).				
VESTUARIO:	Gorra de la MU azul.				
APARIENCIA	Es un monstruo bajito y redondo, de color verde claro con manchas verdes de distinta tonalidad. Tiene un solo ojo, bastante grande, y una gran boca en el centro de su cuerpo. Sus brazos y piernas son largos y delgados. También tiene dos pequeños cuernos en la cabeza y pequeñas garras.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Mike cambia su opinión respecto a Sulley cuando este le demuestra cómo es y que son amigos. Mike se decepciona al darse cuenta de que es un monstruo que no da miedo, sin embargo, aprende que posee otras cualidades indispensables para saber asustar.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	James P. Sullivan. "Sulley".				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Estudiante.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelaje azul verdoso y cuernos.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Bomber universitaria de color azul con las mangas blancas.				
APARIENCIA	Es un monstruo de gran tamaño con un pelaje azul verdoso con manchas violetas que le recubren todo el cuerpo. Tiene cola, garras, y cuernos en su cabeza.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA		X	
		SECUNDARIO			
		ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE	PIVOTE		X	
		SUJETO		X	
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	En un principio, Sulley y Mike no se llevan bien y compiten entre ellos. Cuando comienzan a trabajar juntos, Sulley no confía en Mike y hace trampas para ganar, pero se arrepiente de lo que ha hecho y quiere arreglar las cosas. Cuando ambos están en verdadero peligro, Mike le demuestra lo que es capaz de hacer y le enseña a no tener miedo.			

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Scott "Squishy" Squibbles.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Estudiante.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Castaño.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Azules.				
<b>VESTUARIO:</b>	Sweater de lana verde con las iniciales "OK" en el centro de color amarillo. Gorra también verde.				
<b>APARIENCIA</b>	Personaje bajito y rechoncho. La textura de su piel recuerda a la silicona, de color rosa pálido. Tiene 5 ojos en el centro de la cara y tres cejas marrones sobre ellos. Tiene dos orejas puntiagudas a ambos lados de la cabeza.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		PASIVO			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Art.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Estudiante.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Pelaje morado.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Monstruo de pelaje Morado. Tiene dos patas a modo de pies que le dan a su cuerpo la forma de un semicírculo. Del centro de su cuerpo salen dos brazos con manos de cuatro dedos. En el centro tiene dos ojos saltones y una gran boca de labios gruesos y dientes desiguales.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				



FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Don Carlton.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Vendedor.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Polo verde con bolsillo en el lado izquierdo.				
APARIENCIA	<p>Monstruo bajito y rechoncho. Su piel es rosa con manchas más oscuras. Sus brazos son dos tentáculos con ventosas que se pegan, de color blanco por la parte inferior. Su cabeza forma parte del cuerpo, sin cuello. Con un gran bigote de cinco puntas como el ala de un murciélago. Tiene dos pequeños ojos y una pequeña nariz redonda sobre el bigote.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE	X	
			OPONENTE		
ROL		PASIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Terri y Terry Perry.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Estudiante.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Sweater de lana verde con las iniciales "OK" en amarillo.				
APARIENCIA	Monstruo amarillo de dos cabezas, seis tentáculos que usa para andar y cuatro brazos a lo largo de su cuerpo delgado. Cada cabeza tiene un ojo y una boca. Con cuernos marrones en la parte superior y a los lados.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE	X	
			OPONENTE		
ROL		PASIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Abigail Hardscrabble.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulta.				
TRABAJO:	Decana.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Camisa blanca y rebecca abotonada de color malva.				
APARIENCIA	<p>Monstruo de color malva. Es mitad ciempiés, mitad dragón. Tiene el cuerpo de un ciempiés, lleno de patas que termina en un aguijón de escorpión. De cintura para arriba tiene dos brazos normales, y un largo cuello que termina en una cabeza llena de protuberancias en la parte posterior. De su espalda salen dos grandes alas que le permiten volar. No tiene nariz en su rostro, tiene los ojos rasgados y una boca pequeña.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		ACTIVO, CONSERVADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	<p>Mike y Sulley la sorprenden al salir ilesos del campamento y registrar el mayor grito de la historia. Aunque termina expulsándolos, demuestra un cambio positivo pues Mike le ha dado una lección fundamental: que las apariencias engañan.</p>			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Randall Boggs.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Estudiante.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Cresta violeta con las puntas rosas.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	Sin ropa. Al principio llevaba gafas redondas de color violeta.				
APARIENCIA	Es un monstruo con aspecto de lagarto de color violeta. Tiene una cresta con las puntas rosas y una larga cola que pasa de violeta a azul en su extremo. Su cuerpo, largo y delgado, está cubierto de escamas violetas y azules y de él salen ocho cortas extremidades. Tiene los ojos rasgados, siempre con mirada de sospecha y una larga sonrisa de dientes afilados.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES	Randall comienza siendo amigo y compañero de Mike, pero termina entrando en la pandilla de los ROR, por lo que deja de lado a Mike. Además, muestra un cambio negativo dejando ver sentimientos de envidia hacia Sulley.			


FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:17:10	Sulley se entristece porque su equipo ha descubierto que ha hecho trampa y lo ha dejado solo.	Sulley	Sulley	SÍ	Sulley deja de lado la hermandad de los ROR y corre a confesar lo que ha hecho.	Sulley es expulsado de la universidad.	Confesar y tener la intención de hacer lo correcto.	
2	1:22:11	Mike y Sulley discuten. Ambos se sienten fracasados.	Sulley y Mike	Sulley y Mike	Si	Ambos descubren que son verdaderos amigos y se cuentan sus problemas. Descubren que juntos son mejores.	Ambos se sienten fracasados.	Descubren que se han hecho amigos.	


INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	18:47	Interna	Mike va a lomos de un cerdo y Sulley corre tras él.	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Aparece la furgoneta de Pizza planet aparcada junto a la casa.	
2	28:15	Interna	Mike y Sulley están en el sótano mientras el resto del grupo sube a “montar un fuerte”.	<i>El coche nuevo de Mike</i> (Docter y Gould, 2002)	Aparece el mismo coche amarillo en un póster.	
3	39:51	Interna	La hermandad llega a la primera prueba de los Sustijuegos.	<i>Luxo Jr.</i> (John Lasseter, 1986)	La pelota de Luxo está dibujada en la pared.	
4	1:09:49	Interna	Los operarios preparan el simulador de sustos arrojando juguetes nuevos y recogiendo los viejos.	<i>El viaje de Arlo</i> (Peter Sohn, 2015)	Se ven varios dinosaurios de juguete.	

Disney · PIXAR  
**INSIDE  
OUT**


FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Del Revés (Inside Out).</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2015.
GÉNERO	Animación, Comedia, Aventuras, Drama.
DURACIÓN	1 h 35 min.
DIRECCIÓN	Pete Docter y Ronnie del Carmen.
PRODUCCIÓN	Darla K. Anderson, Nicole Paradis Grindle, John Lasseter.
GUION	Pete Docter, Ronnie Del Carmen, Meg LeFauve, Josh Cooley...
REPARTO	Amy Poehler, Phyllis Smith, Richard Kind, Bill Hader, Lewis Black, Mindy Kaling, Kaitlyn Dias, Diane Lane, Kyle MacLachlan...
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	<i>Del Revés</i> cuenta la historia de una familia que se muda a otra ciudad, y los cambios emocionales que sufre la única hija de la familia, Riley, debido a ello.




FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Alegría.				
<b>SEXO:</b>	Femenino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Emoción.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Azul, corto con flequillo a un lado.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Azules.				
<b>VESTUARIO:</b>	Lleva un vestido amarillo hasta las rodillas, con decoraciones blancas y azules.				
<b>APARIENCIA:</b>	Alegría tiene la cara ancha, con una nariz pequeña y grandes ojos azules. Es alta y muy espigada. Su piel es brillante y de color amarillo.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA		X	
		SECUNDARIO			
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO		X	
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			
ROL		Activo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Alegría es un personaje que en un principio rechazaba a Tristeza. Ejercía control absoluto sobre la mesa de emociones de Riley, pero al final cede un poco el mando y se da cuenta de que todas las emociones son igualmente necesarias.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Tristeza.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Emoción.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Azul, con destellos, corte sobre los hombros.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Tristeza lleva unos pantalones largos de color azul, igual que sus zapatos, y un jersey de cuello alto blanco. Lleva gafas redondas y muy grandes.				
APARIENCIA:	Tristeza tiene la piel de color azul, a juego con sus ojos y su piel, solo que su piel es de un tono más claro. Su cara es muy ancha y su nariz, pequeña. Tiene algo de sobrepeso.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA	X	
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO	X	
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Tristeza siempre es igual en el relato, el problema es que los demás la dejan apartada. Al final la incluyen más en las decisiones, pero su personalidad se mantiene.			


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Ira.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Emoción.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene. A veces le salen llamas de la cabeza.				
COLOR DE OJOS:	Rojos.				
VESTUARIO:	Ira va vestido como de oficina. Lleva pantalones burdeos, cinturón marrón, camisa blanca y corbata roja y blanca.				
APARIENCIA:	Su cara es cuadrículada, al igual que su cuerpo. Su piel es roja y brillante. No tiene nariz y sus ojos son grandes. Es de estatura baja.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Activo, modificador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Ira no presenta gran cambio en el relato, mantiene su actitud. Lo más significativo es que cuando Alegría desaparece de la central, toma más el control que cuando ella estaba.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Asco.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Emoción.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Verde, con flequillo a un lado, cortado sobre los hombros y con las puntas hacia dentro.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	Lleva un vestido verde con decoraciones azules y amarillas. Bajo él tiene unos pantalones verdes. Lleva un cinturón de color verde más claro, y un pañuelo al cuello rosa como sus zapatos.				
APARIENCIA:	Asco tiene la cara ancha, como Alegría y Tristeza (aunque menos que esta). Su nariz es pequeña y sus ojos son grandes y verdes. Está delgada y su piel y pelo son muy brillantes. Sus pestañas son extremadamente largas y de color verde.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Pasivo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Asco se mantiene en la misma línea todo el relato. Se adecua a cada situación complicada que va surgiendo pero no presenta un cambio decisivo en su personalidad.		

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Miedo.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Emoción.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Tiene un solo pelo, muy largo y acabado en espiral, de color violeta.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Violetas.				
<b>VESTUARIO:</b>	Lleva un jersey largo, blanco y negro, unos pantalones anchos, zapatos negros y una pajarita de color rojo.				
<b>APARIENCIA:</b>	Sus cejas son anchas y flotan sobre sus grandes y saltones ojos. Es delgado y alto, solo que siempre está encorvado. Su nariz es muy larga y fina. Tiene la piel de color violeta, brillante, y está bastante delgado.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE	PIVOTE			
		SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE		X	
		OPONENTE			
ROL		Pasivo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO		NEGATIVO		
	OBSERVACIONES		Miedo siempre tiene la misma personalidad.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Riley.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Niña.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Rubio, con distintos tonos. Corto, con flequillo a un lado.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	Riley lleva varios atuendos. Como una camiseta de rayas de colores, una chaqueta amarilla, unos vaqueros y zapatillas rojas con la puntera blanca.				
APARIENCIA	Riley es una chica de estatura normal, delgada, con los ojos grandes y azules y el pelo rubio. Su cara es algo ancha, al igual que su nariz. Tiene las paletas un poco desiguales.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	X
				SECUNDARIO	
				ANTAGONISTA	
				PIVOTE	
	TIPO DE ACTANTE			SUJETO	
				OBJETO	X
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	X
				AYUDANTE	
				OPONENTE	
ROL			Activo, modificador.		
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	X
	OBSERVACIONES	Riley, primero presenta cambios negativos al rechazar de lleno la nueva casa y ambiente al que se han mudado en San Francisco. Echa de menos su antiguo hogar y amigos. Cuando al final logra adaptarse y contentar a su familia, vuelve a ser más positiva y optimista como era antes de la mudanza.			

FICHA DE PERSONAJES						
<b>NOMBRE:</b>	Jill Andersen.					
<b>SEXO:</b>	Femenino.					
<b>EDAD:</b>	Adulto.					
<b>TRABAJO:</b>	Ama de casa.					
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	Pelo castaño, largo, normalmente recogido en una coleta.					
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Marrones.					
<b>VESTUARIO:</b>	Lleva un jersey de rayas grises y amarillas y unos pantalones vaqueros. Lleva gafas de color rojo. Suele cambiar de vestimenta en el relato.					
<b>APARIENCIA:</b>	Jill es alta, delgada, con la cara fina, mejillas sonrosadas y nariz ancha como Riley. Tiene los ojos marrones, del color de su pelo, que suele llevar recogido.					
PERSONALIDAD						
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA		
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO		
		DOMINANTE		SUMISO	X	
		HEDONISTA		MORALISTA	X	
		REALISTA	X	UTÓPICO		
		OTROS				
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA			
			SECUNDARIO		X	
			ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE			
			SUJETO			
			OBJETO			
			DESTINADOR			
			DESTINATARIO			
			AYUDANTE		X	
			OPONENTE			
ROL		Pasivo, conservador.				
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		
	NO	X		NEGATIVO		
	OBSERVACIONES	Jill es la madre de Riley. Su carácter optimista gira en torno a su hija. Durante toda la película lo único que intenta es conseguir que Riley se sienta feliz y se adapte a su nuevo hogar.				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Bill Andersen.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Oficina, hombre de negocios.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Castaño, corto.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	Camisa blanca de rayas, corbata de colores pálidos, pantalones largos y zapatos marrones. Cambia varias veces de ropa.				
APARIENCIA:	Tiene la cara alargada, nariz ancha y larga, orejas grandes y cejas pobladas. Tiene bigote y barba incipiente. Es alto y delgado.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
	TIPO DE ACTANTE	PIVOTE			
		SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE		X	
		OPONENTE			
ROL		Pasivo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Bill es el padre de familia. Al igual que Jill, lo único que quiere es mejorar la positividad de su hija, perdida tras la mudanza. Bill es quien manda en casa y quien toma las decisiones importantes.		



FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	24:16	Tristeza toca la mesa de emociones y crea un recuerdo esencial.	Tristeza	Todos	Sí	Es la primera vez que Tristeza crea un recuerdo esencial. Todos se quedan sorprendidos, sobre todo Alegría. Esta intenta recuperar el recuerdo para que no afecte a Riley, y Tristeza forcejea con ella. Al final ambas acaban saliendo disparadas de la central.	Riley pierde a ambas emociones y se queda deprimida.	Alegría y Tristeza comienzan un viaje en que se conocerán más a fondo y esto afectará, al final, al modo en que funcionan las cosas en la central.	
2	41:00	Tristeza pide a Alegría que vayan por otro camino que, aunque sea más largo, es más seguro.	Alegría	Tristeza	Sí	Acaban perdiendo el tren por culpa del camino que han tomado y tienen que ir a otra estación.	Tristeza es ignorada por Alegría, que solo quiere volver con Riley porque piensa que ella es la emoción prioritaria.	Se muestra que Tristeza tiene razón, debían haber ido por el otro camino.	

3	48:41	Tristeza escucha a Bing Bong (el antiguo amigo imaginario de Riley) que está triste, mientras Alegría se muestra molesta porque van retrasados.	Bing Bong	Bing Bong	Sí	Gracias a que Tristeza se sienta a escuchar lo que Bing Bong le cuenta sobre lo que le ocurre, este logra animarse y las lleva a la estación y pueden coger el tren a tiempo.	Bing Bong se siente mal porque Riley le ha olvidado y porque le han quitado el único recuerdo que le quedaba de ella.	Tristeza se muestra como una emoción necesaria, capaz de empatizar con otros, y no solo animarles sin escucharles realmente, como estaba haciendo Alegría.	Alegría pregunta a Tristeza que cómo ha sido capaz de hacerlo, mostrándose sorprendida e interesada de lo que es capaz de hacer, alejando un poco su creencia de que solo es una emoción puramente negativa.
4	1:02:00	Alegría dice a Tristeza que esta ha hecho un buen trabajo en el mundo de los sueños. Después muestra un recuerdo esencial a Tristeza y ella se acuerda de lo triste que en realidad se sentía Riley ese día.	Alegría	Tristeza	Sí	Primero, puede verse cómo Alegría empieza a valorar a Tristeza y ve que en realidad esta puede resultar útil. Después, Alegría dice a Tristeza que ya hablarán del tema cuando vuelvan a central.	Tristeza se siente así debido al recuerdo de Alegría. Dice que siente haber vuelto a ponerse triste.	Alegría comienza a empatizar más con Tristeza y a escucharla de verdad.	
5	1:10:19	Alegría está llorando en el vertedero de recuerdos mientras observa antiguos recuerdos de Riley.	Alegría	Alegría	Sí	Alegría se da cuenta, al observar un recuerdo, que gracias a Tristeza los padres de Riley y su equipo de Hockey fueron a animarla cuando más lo	Alegría está atrapada en el vertedero con Bing Bong y echa en falta a Riley.	Alegría al fin descubre de verdad la verdadera utilidad de Tristeza. Es aquí cuando realmente se da cuenta de su importancia.	

						necesitaba, y eso la hizo mejorar.			
6	1:19:20 – 1:24:10	Alegría deja a Tristeza a cargo de la mesa de emociones.	Tristeza	Riley	Sí	Aquí, por primera vez, Alegría deja el mando a Tristeza, y gracias a eso se resuelve el problema de Riley. Por primera vez, ambas emociones trabajan juntas y crean un recuerdo esencial en conjunto.	Riley comienza a llorar y dice a sus padres lo mucho que echa de menos Minnesota. Sus padres dicen que sienten lo mismo.	Riley al fin se ha abierto del todo a sus padres y ha dejado salir su tristeza. Sus padres la abrazan y se reconfortan todos juntos. Gracias a este momento compartido en que Alegría y Tristeza se complementan, Riley vuelve a levantar su ánimo y puede seguir adelante en su nuevo hogar.	La escena entera resulta de vital importancia.

El principal mensaje que se muestra gracias a esta última escena y que impera en la película es que, sin tristeza, no conoceríamos la alegría, y que el hecho reprimir la tristeza y no mostrarla cuando se necesita, puede hacer que el miedo, la ira y el asco lleguen a dominarnos. Lo importante es el equilibrio emocional y tener presentes a todas las emociones, ya que cada una tiene su función y su importancia.

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	04:43	Interna	Alegría coge uno de los recuerdos felices de Riley, donde se puede ver a la niña jugando en un parque.	<i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010)	Los columpios del parque son como los de la guardería de SunnySide.	
2	06:05	Interna	Riley está jugando en el salón a que el suelo tiene lava.	<i>Ratatouille</i> (Bird, Pinkava, 2007)	En una revista que hay sobre la mesa puede verse a Colette, personaje de <i>Ratatouille</i> .	
3	07:36	Interna	La familia de Riley va con el coche de mudanza.	<i>For The Birds</i> (Eggleston, 2000)	Al fondo, pueden verse sobre los cables telefónicos a un puñado de pájaros iguales que los del cortometraje.	
4	12:05	Interna	Alegría proyecta un recuerdo en que se ve a Riley de viaje con sus padres.	<i>El viaje de Arlo</i> (Sohn, 2015)	En el recuerdo aparecen personajes de la película, dinosaurios.	
5	18:43	Interna	Riley está durmiendo y tiene pesadillas.	<i>Ratatouille</i> (Bird, Pinkava, 2007) <i>Brave</i> (Chapman, Andrews, 2012)	En sus pesadillas aparece Remy, protagonista de <i>Ratatouille</i> , y Elinor, personaje de <i>Brave</i> .	
6	22:14	Interna	Riley entra en su clase, en su primer día de colegio.	<i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010) <i>La Luna</i> (Casarosa, 2012)	Al fondo puede verse un globo terráqueo como el que tiene Andy en su cuarto en <i>Toy Story 3</i> . También puede verse un póster que hace referencia a <i>La Luna</i> .	
7	22:17	Interna	Riley observa a unas chicas de clase.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	Una de las chicas tiene la misma camiseta que Sid, el antagonista en <i>Toy</i>	

					<i>Story</i> . La camiseta de la chica tiene los colores inversos.	
<b>8</b>	27:29	Interna	Riley y sus padres están sentados a la mesa cenando comida china.	<i>Ratatouille</i> (Bird, Pinkava, 2007) <i>Monstruos S.A.</i> (Docter, Unkrich, Silverman, 2002) <i>Toy Story 2</i> (Lasseter, Unkrich, Brannon, 2000)	Los mismos paquetes de comida china aparecen en otras películas del estudio.	
<b>9</b>	37:37	Externa	Aparece en escena el personaje de Bing Bong.	<i>Alice in Wonderland</i> (Geronimi, Jackson, Luske, 1951)	La cola de Bing Bong es como la del gato Cheshire.	
<b>10</b>	37:48	Interna	Alegría comienza a correr detrás de Bing Bong.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	Uno de los recuerdos que hay en el suelo contiene la furgoneta de Pizza Planet.	
<b>11</b>	38:56	Interna	Aparece un recuerdo en que se ve a Riley de pequeña jugando con Bing Bong.	<i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	En el suelo, junto a una estantería puede verse la pelota de Luxo Jr.	
<b>12</b>	40:12	Interna	Bing Bong vacía su bolsa para dársela a Alegría.	<i>WALL-E</i> (Stanton, 2008)	Una de las cosas que saca de la bolsa es la bota que aparece en <i>WALL-E</i> , en la que insertan la planta.	
<b>13</b>	44:44	Interna	Bing Bong, Alegría y Tristeza entran en Imaginalandia.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003) <i>El viaje de Arlo</i> (Sohn, 2015) <i>For The Birds</i> (Eggleston, 2000)	Al fondo hay un dibujo en que puede verse a Nemo junto a la frase "Find me!". También puede verse un dibujo referente a <i>El Viaje de Arlo</i> , y el título del corto <i>For The Birds</i> .	
<b>14</b>	45:50	Interna	Miedo, Asco e Ira están intentando	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	La furgoneta de Pizza	


			que Riley tenga ganas de jugar al Hockey.		Planet vuelve a aparecer en un recuerdo que hay en el suelo cerca de Asco.	
15	45:55	Interna	Riley está jugando al Hockey.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995) <i>Toy Story 2</i> (Lasseter, Unkrich, Brannon, 2000) <i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010)	Puede verse un póster al fondo en el que pone “Tri-County”, un lugar ficticio que aparece en las películas de <i>Toy Story</i> .	
16	47:23	Externa	Los trabajadores mentales destruyen el castillo de Disney.	Castillo de Disney.		
17	52:09	Externa	Bing Bong, Alegría y Tristeza entran en los estudios del sueño.	Mickey Mouse (Disney, 1928) <i>Robin Hood</i> (Reitherman, 1973) <i>Toy Story 2</i> (Lasseter, Unkrich, Brannon, 2000)	Uno de los trabajadores del estudio va disfrazado de Mickey Mouse. Otro va disfrazado de Robin Hood, y otro del emperador Zurg, de <i>Toy Story 2</i> .	
18	52:14	Externa	Bing Bong, Alegría y Tristeza pasean por los estudios del sueño.	<i>Vértigo</i> (Hitchcock, 1959) <i>Peter Pan</i> (Jackson, Geronimi, Luske, Kinney 1953)	Aparecen pósters en la pared semejando a películas clásicas. Uno de <i>Vértigo</i> , y otro referente a una canción que aparece en <i>Peter Pan</i> .	
19	1:01:48	Interna	Bing Bong está observando los recuerdos mientras él, Tristeza y Alegría van en el tren.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	La furgoneta de Pizza Planet vuelve a verse en uno de estos recuerdos.	
20	1:14:38	Interna	Alegría intenta ponerse en la piel de Tristeza para encontrarla y se tira al suelo.	<i>Up</i> (Docter, Peterson, 2009)	En uno de los recuerdos que aparecen arriba en los estantes puede verse a Carl y Ellie en su boda. Y justo en el de al lado se	


					ve su casa. En otros recuerdos también se ven momentos de la película.	
<b>21</b>	1:26:48	Interna	Se ve la mente de la profesora de Riley.	<i>Toy Story 3</i> (Unkrich, 2010)	Al fondo puede volver a verse el globo terráqueo del cuarto de Andy.	
<b>22</b>	1:28:12	Externa	Se muestra la mente de un gato. El personaje Miedo pulsa un botón y el gato salta.	Sherlock Holmes, personaje de Arthur Conan Doyle, 1887. <i>¡Rompe Ralph!</i> (Moore, 2012)	En la calle, en la pared del fondo puede verse un póster en el que pone “Sure locks for homes”, haciendo referencia a Sherlock Holmes. También aparece escrito el nombre “Ralph”.	


Disney · PIXAR  
**THE GOOD  
DINOSAUR**

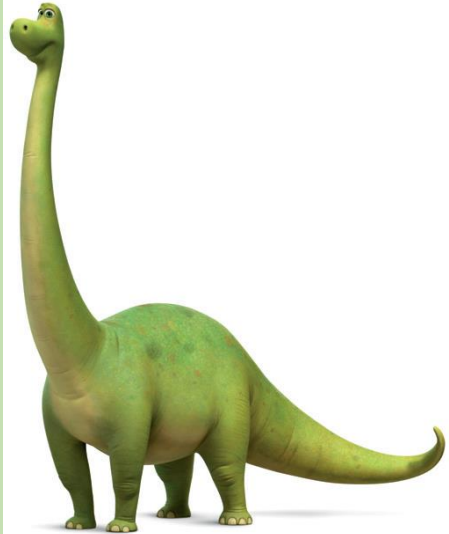



FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>El viaje de Arlo (The Good Dinosaur).</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2015.
GÉNERO	Animación, Aventuras.
DURACIÓN	1h y 40 min.
DIRECCIÓN	Peter Sohn.
PRODUCCIÓN	Denise Ream, John Lasseter, Lee Unkrich, Andrew Stanton.
GUION	Meg LeFauve.
REPARTO	Raymond Ochoa, Frances McDormand, Jeffrey Wright, Sam Elliott.
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	En un mundo donde los dinosaurios no se extinguieron, Arlo es un pequeño dinosaurio que tiene que aprender a no tener miedo para poder seguir adelante. Debido a su torpeza, se verá apartado de su familia y obligado a madurar, en un viaje de regreso a casa acompañado de un niño humano.

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Arló.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Niño.				
TRABAJO:	Agricultor.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	<p>Es un dinosaurio verde de cuello largo. Tiene un cuerpo redondo y rechoncho del que salen cuatro patas, con grandes pies y tres garras en cada uno. La articulación de la rodilla es muy redondeada. Al final del cuerpo, tiene una cola corta que termina en punta. El cuello largo termina en la cabeza, pequeña con un hocico redondo hacia afuera donde se encuentra la boca, con dientes separados y dos orificios en el hocico.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
	ROL		OPONENTE		
PASIVO, CONSERVADOR INFLUENCIADO.					
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	<p>Arló es miedoso por naturaleza y quiere dejar de serlo. Pero en su viaje aprende que el miedo no es algo malo, sino que sirve para protegerse. Respecto a Spot, comienza su relación con él culpándolo por la muerte de su padre, pero terminarán siendo amigos apoyándose el uno en el otro.</p>			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Spot.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Niño.				
TRABAJO:	Cazador.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Marrón, largo y alborotado.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	Taparrabos verde de hojas.				
APARIENCIA	<p>Niño de muy baja estatura que anda a cuatro patas. Su cuerpo es pequeño respecto a su cabeza, que tiene un tamaño menor. Es de piel tostada. Su cara es redonda con una gran boca, una nariz respingona y dos ojos redondos y verdes. Lleva el pelo castaño siempre alborotado cubriéndole la parte superior de las orejas. Sus manos y pies son pequeñas con dedos cortos y rechonchos.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		X
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		Modificador, activo.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Durante toda la película protege a Arlo, aunque al final se hace más evidente.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Henry.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Agricultor.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Dinosaurio verde de gran tamaño. Su cuello es largo y grueso y termina en una cabeza con un hocico corto y alargado. Sus ojos son pequeños. De su cuerpo salen cuatro patas cortas y una cola gruesa por la parte trasera.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		X
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		INFLUENCIADOR, ACTIVO			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Ida.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Agricultor.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Verdes.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Dinosaurio de color verde pálido, su cuello es largo y fino. Sus patas son más cortas, con unos pies pequeños y su cola mucho más gruesa. El hocico es redondo, con dos ojos pequeños en la parte superior.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE	X	
			OPONENTE		
ROL		Pasivo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Butch.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Pastor.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	<p>Tiranosaurio Rex de color marrón, con algunas manchas más claras a los lados del cuerpo. Se mantiene de pie sobre dos patas fuertes con tres pezuñas, mientras que las patas delanteras son pequeñas y sus bracitos tienen dos garras. Tiene una cola gruesa en la parte posterior del cuerpo. Su cabeza es grande y de forma cuadrada, y tiene una gran boca de la que sobresalen dientes y colmillos. Tiene dos pequeñísimos ojos en la parte superior.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO	X	
			ANTAGONISTA		
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR	X	
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		Activo, influenciador			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Estruendo.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Cazador.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	<p>Dinosaurio volador de color violeta pálido. Tiene un cuerpo pequeño del que salen dos patas traseras con tres dedos cada una terminados en garras, además de dos brazos en forma de alas que poseen dos manos con tres garras. Finalmente, su cuello corto, y en la cabeza tiene una protuberancia en forma de cuerno. Su hocico es puntiagudo, y su boca está llena de dientes afilados.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA	X	MORALISTA	
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		X
	TIPO DE ACTANTE		PIVOTE		
			SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		X
ROL		Activo, conservador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES				

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	1:21:29	Spot encuentra una familia humana.	Spot	Spot y Arlo	SÍ	Spot se va con una familia humana.	Arlo y Spot se despiden.	Para ambos es mejor estar con los de su especie.	Se produce al final de la historia, a modo de desenlace cuando Arlo ya ha llegado a casa.

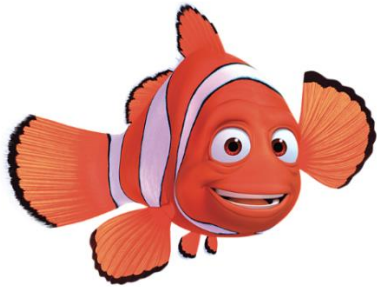
INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	0:01:08	Interna	Un meteorito choca con otro dentro de un cinturón de asteroides	<i>Toy Story</i> (John Lasseter, 1995)	Uno de los asteroides tiene la forma de la furgoneta de Pizza Planet.	
2	0:02:59	Externa	Un dinosaurio ara la tierra con el hocico y el otro la riega con un artilugio de madera en el lomo	<i>Los Picapiedra</i> (Hanna y Barbera, 1960)	Escena semejante a la serie de televisión.	
3	0:19:58	Externa	Arlo intenta ayudar a su padre para que no se lo lleve la riada y grita desde lo alto de una piedra.	<i>El Rey León</i> (Minkoff y Allers, 1994)	La escena recuerda a <i>El Rey León</i> cuando Mufasa es arrollado por una estampida y Simba no puede hacer nada por ayudarlo.	
4	0:59:57	Externa	El tiranosaurios-rex protege a Arlo atrapando a los dos dinosaurios con su gran mandíbula y tirándolos lejos	<i>Jurassic Park</i> (Steven Spielberg, 1993)	Guiño a la película de Spielberg.	
5	0:59:10	Externa	Arlo y Spot se refugian detrás de una roca mientras pasa la estampida de reses.	<i>Jurassic Park</i> (Steven Spielberg, 1993)	Igual a la escena en que Alan hacía lo mismo con Lex y Tim.	

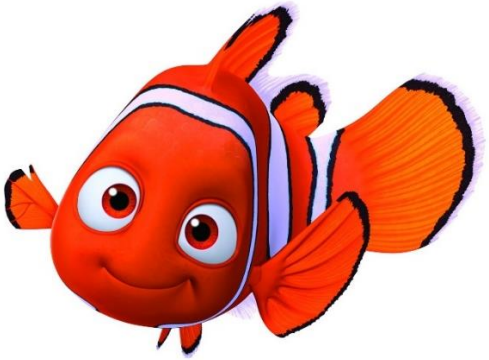





FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	<i>Buscando a Dory (Finding Dory).</i>
PAÍS	Estados Unidos.
AÑO	2016.
GÉNERO	Animación, Comedia, Aventuras.
DURACIÓN	1 h 37 min.
DIRECCIÓN	Andrew Stanton y Angus MacLane.
PRODUCCIÓN	Lindsey Collins, John Lasseter y Bob Roath.
GUION	Andrew Stanton, Victoria Strouse.
REPARTO	Ellen DeGeneres, Albert Brooks, Ed O'Neill, Kaitlin Olson, Hayden Rolence, Ty Burrell, Diane Keaton, Eugene Levy...
PRODUCTORA	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios.
SINOPSIS	Dory, el pequeño pez azul con pérdidas de memoria a corto plazo, sabe que tiene una familia en alguna parte, aunque no recuerde exactamente quiénes son. Dory pide ayuda a Marlin y Nemo para que la ayuden en una expedición de búsqueda para localizar a sus padres.

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Dory.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Pez cirujano azul.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Sin pelo.				
COLOR DE OJOS:	Rosa.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	<p>Dory es un pez azul. La forma de su cuerpo es plana. Tiene dos aletas a los lados, amarillas al igual que su aleta trasera. En la parte central de su cuerpo y perfilando las aletas, tiene unas franjas negras que recorren su fisionomía de forma paralela. Sus dos ojos redondos quedan a ambos lados de su cuerpo. En la parte superior pose una pequeña aleta, azul, que recorre la columna de arriba a abajo.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		X
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	<p>Dory lo arriesga todo por encontrar a una familia de la que no se acuerda. Al final, logra encontrarles. Poco a poco va recordando más cosas y se guía por lo que intuye que debe hacer, según le dijo Marlin.</p>			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Marlin.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Pez payaso.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrones anaranjados.				
VESTUARIO:	Sin ropa.				
APARIENCIA	Pez payaso naranja con tres franjas blancas a lo largo del cuerpo. Se trata de un cuerpo de forma cilíndrica un poco aplanado por los lados. Tiene dos aletas grandes a los lados y dos pequeñas debajo del cuerpo, además de una cola plana y dos aletas más en la parte superior del cuerpo. Todas ellas tienen un borde de color negro en el extremo.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	X
	NO			NEGATIVO	
	OBSERVACIONES		Marlin comienza siendo más pesimista e introvertido, ya que no cree que Dory fuese de verdad a encontrar a su familia debido a sus pérdidas de memoria. A medida que avanza la historia, se vuelve más impulsivo, más optimista, e incluso actúa como Dory en un momento dado para lograr encontrarla.		


FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Nemo.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Niño.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	Naranjas.				
COLOR DE OJOS:	Marrones.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Se trata de un pez payaso de menor tamaño que su padre. Tiene tres franjas blancas características a lo largo de su cuerpo. Su rasgo físico más peculiar es que tiene una de las aletas laterales más pequeña que la otra. Además de la franja negra en el borde de sus dos aletas superiores y en la aleta posterior, también tiene una franja blanca.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		X
			SECUNDARIO		
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Nemo no experimenta gran cambio en el relato. Él siempre va junto a su padre, y es quien le va insuflando energía y optimismo para encontrar a Dory y apoyarla. Nemo influye mucho en la actitud de Marlin.			

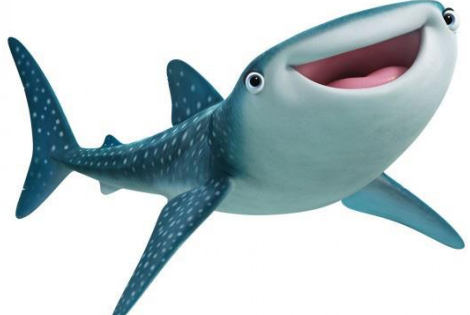
FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Hank.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Ninguno.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	Hank es un pulpo de color rojo por la parte superior y que se va degradando hasta naranja en la zona inferior de su cuerpo. Tiene siete tentáculos en lugar de ocho ya que perdió uno a causa de un niño.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN		PROTAGONISTA		
			SECUNDARIO		X
			ANTAGONISTA		
			PIVOTE		
	TIPO DE ACTANTE		SUJETO		
			OBJETO		
			DESTINADOR		
			DESTINATARIO		
			AYUDANTE		X
			OPONENTE		
ROL		ACTIVO, MODIFICADOR.			
SI	X	TIPO DE CAMBIO	POSITIVO		X
NO			NEGATIVO		
CAMBIO EN EL RELATO	OBSERVACIONES		Hank en un principio es más hedonista que moralista porque solo piensa en huir de allí y quiere coger la etiqueta de la aleta de Dory que es lo que lo sacará y lo llevará a Cleveland para vivir en un acuario. Pero cuando la conoce más y la escucha, le hace caso y ve que en realidad lo mejor es volver al mar. Ayuda durante todo el relato a Dory.		

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Jenny.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Pez cirujano azul.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Rosa.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	<p>Jenny es la madre de Dory, es igual que ella solo que más mayor, como se ve reflejado en las arrugas de su rostro. Es un pez azul. La forma de su cuerpo es plana. Tiene dos aletas a los lados, amarillas al igual que su aleta trasera. En la parte central de su cuerpo y perfilando las aletas tiene unas franjas negras que recorren su fisionomía de forma paralela. Sus dos ojos redondos quedan a ambos lados de su cuerpo. En la parte superior pose una pequeña aleta, azul, que recorre la columna de arriba a abajo.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO		X	
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			
ROL		PASIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE	POSITIVO	
	NO	X	CAMBIO	NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Durante toda la película, tanto Jenny como su marido Charlie, lo único que querían era estar con Dory. Cuando su hija se pierde no abandonan la búsqueda nunca.			

FICHA DE PERSONAJES					
<b>NOMBRE:</b>	Charlie.				
<b>SEXO:</b>	Masculino.				
<b>EDAD:</b>	Adulto.				
<b>TRABAJO:</b>	Pez cirujano azul.				
<b>COLOR/ESTILO DE PELO:</b>	No tiene.				
<b>COLOR DE OJOS:</b>	Rosa, algo apagados.				
<b>VESTUARIO:</b>	No tiene.				
<b>APARIENCIA:</b>	<p>Charlie es el padre de Dory, es igual que ella solo que más mayor, como se ve reflejado en las arrugas de su rostro. Es un pez azul. La forma de su cuerpo es plana. Tiene dos aletas a los lados, amarillas al igual que su aleta trasera. En la parte central de su cuerpo y perfilando las aletas tiene unas franjas negras que recorren su fisionomía de forma paralela. Sus dos ojos redondos quedan a ambos lados de su cuerpo. En la parte superior pose una pequeña aleta, azul, que recorre la columna de arriba a abajo.</p>				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA		UTÓPICO	X
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO		X	
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE			
		OPONENTE			
ROL		PASIVO, MODIFICADOR.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Durante toda la película, tanto Charlie como Jenny, lo único que querían era estar con Dory. Cuando su hija se pierde no abandonan la búsqueda nunca.			



FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Bailey.				
SEXO:	Masculino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Beluga.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Marrón claro.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA	Bailey es una beluga de color gris claro. Tiene una gran protuberancia en la frente y dos pequeñas aletas laterales. Es capaz de usar su eco-localización para encontrar cosas alejadas.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO		CAUTELOSO	X
		OPTIMISTA		PESIMISTA	X
		INTROVERTIDO	X	EXTROVERTIDO	
		DOMINANTE		SUMISO	X
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN			PROTAGONISTA	
				SECUNDARIO	X
				ANTAGONISTA	
	TIPO DE ACTANTE			PIVOTE	
				SUJETO	
				OBJETO	
				DESTINADOR	
				DESTINATARIO	
				AYUDANTE	X
				OPONENTE	
ROL			PASIVO, MODIFICADOR.		
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE CAMBIO	POSITIVO	
	NO	X		NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Bailey no experimenta un cambio significativo en el relato. Es amigo de Destiny, y la ayuda cuando esta se lo pide para encontrar a Dory.			

FICHA DE PERSONAJES					
NOMBRE:	Destiny.				
SEXO:	Femenino.				
EDAD:	Adulto.				
TRABAJO:	Tiburón ballena.				
COLOR/ESTILO DE PELO:	No tiene.				
COLOR DE OJOS:	Azules.				
VESTUARIO:	No tiene.				
APARIENCIA:	Destiny es un tiburón ballena de color azul marino con lunares blancos por todo el cuerpo. Tiene dos pequeños ojos a ambos lados de su cabeza. Es algo miope y no nada bien a causa de ello.				
PERSONALIDAD					
	PERFIL PSICOLÓGICO	TEMERARIO	X	CAUTELOSO	
		OPTIMISTA	X	PESIMISTA	
		INTROVERTIDO		EXTROVERTIDO	X
		DOMINANTE	X	SUMISO	
		HEDONISTA		MORALISTA	X
		REALISTA	X	UTÓPICO	
		OTROS			
NECESIDAD DRAMÁTICA	FUNCIÓN	PROTAGONISTA			
		SECUNDARIO		X	
		ANTAGONISTA			
		PIVOTE			
	TIPO DE ACTANTE	SUJETO			
		OBJETO			
		DESTINADOR			
		DESTINATARIO			
		AYUDANTE		X	
		OPONENTE			
ROL		Pasivo, modificador.			
CAMBIO EN EL RELATO	SI		TIPO DE	POSITIVO	
	NO	X	CAMBIO	NEGATIVO	
	OBSERVACIONES	Destiny ayuda a Dory en todo lo que puede. De pequeñas eran "amigas de cañería" y se comunicaban hablando balleno. Cuando Dory vuelve a encontrarla en el acuario, Destiny se convierte en ayudante y hace lo posible para que consiga su objetivo.			

FICHA DE EMOCIONES									
TRISTEZA POSITIVA									
Nº	MIN.	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	QUIEN(ES) LA PROVOCA	QUIEN(ES) LA EXPERIMENTA	¿PRODUCE CAMBIO EN LA TRAMA?	¿CUÁL?	ASPECTO TRISTE	ASPECTO POSITIVO	OBSERVACIONES
1	14:50	Dory se pone triste en el cantil del arrecife mirando hacia mar abierto y pensando en que quiere ir a buscar a sus padres. Marlin la detiene pero ella se entristece y dice que los echa mucho de menos.	Dory	Marlin	SÍ	Dory muestra a través de su estado emocional lo mucho que desea encontrar a su familia. Marlin se conmueve y recuerda que él sintió lo mismo buscando a Nemo y emprenden la búsqueda.	Dory echa mucho de menos a su familia.	Dory, Marlin y Nemo comienzan una aventura que terminará con la localización de los padres de Dory.	
2	46:29	Marlin y Nemo están atrapados en una pecera. Nemo se entristece pensando en Dory.	Dory	Marlin y Nemo	SÍ	Nemo y Marlin comienzan a hablar de lo mucho que echan de menos a Dory y se les ocurre la idea de actuar como ella para salir de allí: “¿qué haría Dory?” Gracias a esto consiguen liberarse.	Marlin y Nemo quieren encontrar a Dory pero están atrapados.	Logran salir de la pecera gracias a pensar en Dory.	
3	1:00:00	Dory está preocupada pensando si sus padres querrán verla.	Dory	Dory	SÍ	Dory muestra su preocupación a Marlin y Nemo. Marlin le dice que sus padres estarán ansiosos por	Dory está muy preocupada pensando en sus padres.	Marlin hace ver a Dory que es importante para los demás, que la quieren y que no	

						<p>verla. Además, le da un discurso en el que le hace ver lo valiosa que la encuentra y que gracias a ella han conseguido muchas cosas, como escapar de la pecera pensando en cómo resolvería ella la situación. Dory cambia su actitud, se muestra más confiada, y va a por sus padres. Además, gracias a lo que le dice Marlin luego es capaz de encontrar a sus padres.</p>	<p>Tras animarla, son Marlin y Nemo los que se entristecen luego pensando en que tendrán que despedirse de Dory.</p>	<p>está sola.</p>	
4	1:06:11	<p>Dory ha vuelto al mar, alejándose de Marlin, Nemo y Hank. Ahora está sola y llora porque no sabe qué hacer.</p>	Dory	Dory	Sí	<p>Dory está perdida y no sabe hacia dónde ir. Al pensar en lo que Marlin le dijo sobre lo que es capaz de conseguir actuando como solo ella sabe, sigue su consejo y acaba encontrando a sus padres.</p>	<p>Dory está sola, perdida y asustada.</p>	<p>Dory recuerda las palabras de Marlin y se guía por su instinto. Comienza a seguir pequeños pasos intuitivos que la llevan a localizar a su familia.</p>	

INTERTEXTUALIDAD						
Nº	MIN.	EXTERNA/INTERNA	ESCENA	OBRA DE REFERENCIA	TIPO DE REFERENCIA	OBSERVACIONES
1	05:56	Externa	Dory ha crecido y sigue buscando a sus padres, preguntando a cada pez que ve en el océano.	<i>The Love Bug</i> (Stevenson, 1968)	En el fondo del mar puede verse un coche hundido, este es Herbie, de la película de Disney <i>The Love Bug</i> .	
2	17:52	Interna	Dory se aleja nadando de unos cangrejos y Marlin y Nemo la siguen.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	En el fondo del mar puede verse la furgoneta de Pizza Planet.	
3	22:36	Interna	Dory está en una pecera hablando con Hank.	<i>Buscando a Nemo</i> (Stanton, Unkrich, 2003) <i>Lava</i> (Ford Murphy, 2015)	Al fondo hay un póster en el que se intuye la figura de Darla, la niña del dentista en <i>Buscando a Nemo</i> . En primer plano se ve una pegatina con el volcán del corto <i>Lava</i> .	
4	30:42	Interna	Dory ha terminado en el tanque de Destiny, el tiburón ballena, y choca contra un cristal por el que hay muchos niños mirando.	<i>Del Revés</i> (Docter, Del Carmen, 2015)	Entre los niños de la multitud puede verse a Riley, la niña protagonista de <i>Del Revés</i> .	
5	47:12	Interna	Marlin y Nemo están atrapados en una pecera y un pez de juguete comienza a chocarse contra el cristal señalándoles una posible salida.	<i>Toy Story</i> (Lasseter, 1995)	El pez de juguete parece tener vida propia, lo que podría ser una referencia a <i>Toy Story</i> .	
6	1:19:37	Interna	Hank pone en marcha un camión.	<i>Luxo Jr.</i> (Lasseter, 1986)	En el centro del volante hay dibujado un círculo con una estrella en su interior, referencia a la famosa pelota de <i>Luxo Jr.</i>	



